

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
94
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.103
•CABALLEROS DEL ZODÍACO II PS2
•SCARFACE PS2
•POWER STONE COLLECTION PSP
•MOTO GP PSP
•RIDGE RACER 2 PSP
Play manía
Portugal 2,99€
DIRECTO DE JAPÓN
TOKYO GAME SHOW
Devil May Cry 4, Heavenly Sword, Virtua Tennis 3, Resistance, Metal Gear...
REPORTAJE
FINAL FANTASY
Te lo contamos todo sobre las nuevas entregas de la mítica saga
NOVEDAD
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
El espía perfecto vuelve a PS2 con su aventura definitiva
AVANCE
NARUTO LLEGA A PS2
Triunfa en la tele y ahora también en tu consola
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡COMPARATIVA!
¡Analizamos los dos mejores juegos de fútbol!
FIFA 07 VS. PES6 PRO EVOLUTION SOCCER
LO MÁS NUEVO
• Scarface • Mortal Kombat Armageddon • Moto GP
• Los Sims 2 Mascotas • NBA Live 07 • NBA 2K7
• Caballeros del Zodíaco II • Killzone Liberation...
GUÍAS Y TRUCOS
• Tekken Dark Resurrection
• PES6 Pro Evolution Soccer

PÁGINA DE PUBLICIDAD




PÁGINA 22

REPORTAJE Tokyo Game Show.
Descubre los últimos juegos que se están cociendo en Japón y alucina con las nuevas imágenes de *MGS4*, *DMC4*...

PÁGINA 38

REPORTAJE Final Fantasy.
Juegos para PS2, PSP, PS3 y hasta para móviles; películas, animes... La saga *Final Fantasy* está más en forma que nunca.

PÁGINA 122

AVANCES *NFS Carbono*.
Que rujan los motores, porque cada vez está más cerca el lanzamiento del mejor juego de tuning y velocidad.

SUMARIO #94

Play manía

EDITORIAL
PREPÁRATE PARA LO MEJOR DEL AÑO

El retraso del lanzamiento europeo de PS3 no ha provocado que se deje de hablar de la nueva consola de Sony. De hecho, las noticias de nuevos desarrollos, los anuncios de versiones de sagas clásicas o la presentación de nuevos datos o periféricos no dejan de sucederse...
Aunque la cosa es interesante y da gusto ver nuevas imágenes de *Metal Gear Solid 4* o imaginarse cómo será jugar al fútbol con un mando que detecte el movimiento de los brazos, lo cierto es que a la hora de la verdad lo que importa es PS2... y PSP.
Y es que a estas alturas del año, cuando empezamos a pensar en qué vamos a pedirle a los reyes, empiezan a acumularse los grandes juegos. Titulazos que hacen que nos olvidemos de PS3 porque estamos demasiado ocupados disfrutando de ellos. Más vale que vayáis preparando la lista de vuestros favoritos, porque os va a ser muy difícil decidiros. Estás los clásicos, los de siempre (*FIFA, PES, NBA, Need for Speed...*); las sagas imprescindibles (*Kingdom Hearts II, Splinter Cell DA, Mortal Kombat Armageddon, GTA Vice City...*); los geniales para disfrutar en familia (*EyeToy, SingStar, Buzz!...*); pero también joyas por descubrir como *Scarface*, *Yakuza*, *Eragon*, *Rule of Rose*, *Phantasy Star*...
Lo dicho, por mucho que nos guste mirar al futuro, lo cierto es que el presente se juega aquí y ahora con PS2 y PSP. Y estamos de suerte, porque este es el mejor momento de las dos consolas. Por cierto, ¿no me dirás que aún no tienes PSP?



PÁGINA 88

EN PORTADA
FIFA 07 vs. PES 6
Los dos monstruos del fútbol se enfrentan en el partido del siglo. ¿Quieres saber cuál es el juego ideal para ti?





Eragon y su dragona Saphira se enfrentarán en esta aventura de corte fantástico al emperador Galbatorix.

Eragon y los personajes principales contarán con los rasgos de los actores del film.

AYUDA A **ERAGON** Y **SAPHIRA** A SALVAR EL MUNDO DE LA OSCURIDAD

El último Dragón vuela en PS2

Basado en la popular serie de libros y en la película que se estrenará estas navidades, *Eragon* va a ser uno de los bombazos de fin de año.

Siguiendo la estela de otras sagas fantásticas como "Harry Potter" o "Las Crónicas de Narnia", *Eragon* llegará estas navidades a todo el mundo en forma de película y videojuego.
En el juego nos convertiremos en Eragon, un joven granjero que encuentra a Saphira, el último dragón del mundo, y juntos se embarcan en la aventura de derrotar al malvado emperador Galbatorix. Durante el juego, que podremos disfrutar cooperativamente junto a un amigo, reviviremos los momentos clave de la película mientras demostramos nuestra habilidad con la espada y la magia. Por supuesto, Saphira también nos ayudará protagonizando fases voladoras. Estas navidades tenemos una cita ineludible con Eragon y Saphira, tanto en el cine como en nuestra consola.



Junto a nuestro amigo Brom, visitaremos escenarios extraídos de la película y en ellos nos enfrentaremos a numerosas hordas enemigas.



Eragon se valdrá de su espada y de las habilidades mágicas que aprenda durante el juego para superar los numerosos combates.



Podemos jugar cooperativamente con un amigo sin tener que partir la pantalla en dos, lo que aumentará la diversión por dos.



La dragona Saphira nos ayudará durante la aventura y además protagonizará fases en las que volaremos sobre su lomo.

EL TERMÓMETRO





LAS VENTAS DE LEGO STAR WARS II EN TODO EL MUNDO

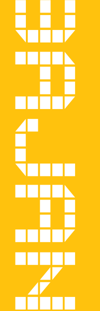
¡Un millón de copias en todo el mundo en apenas un mes! La "Fuerza" de la famosa saga galáctica sigue intacta.

LA FIEBRE MANGA

Tras el sabido éxito de los juegos basados en Dragon Ball, Atari se atrevió con Los Caballeros de Zodíaco. Otro exitazo que permitirá disfrutar este año de las secuelas de los anteriores y por fin del esperado Naruto. ¿Habrá más?

CAPCOM POR SEGUIR APOSTANDO FUERTE POR PS2

Y es que es de las pocas compañías que en la recta final de PS2 seguirán editando títulos tan originales como divertidos y sorprendentes. Valgan como ejemplo *God Hand* y *Okami*.



EL SISTEMA ONLINE DE PS3 POR EL MUTISMO DE SONY

Y es que la compañía lleva tan en secreto el funcionamiento de la plataforma online que los desarrolladores no van a poder incluir opciones de red en sus primeros juegos. Por ejemplo, Sega pondrá a la venta *Virtua Tennis 3* sin la esperada opción de multijugador online. ¿Cuándo la consola llegue a Europa se habrán solucionado ya los estos problemas? Esperemos que sí...



EL PRECIO DE PS3... PERO SÓLO PARA LOS JAPONESES

Al menos de la versión "barata", que ha pasado de 60.000 yenes a 50.000 en respuesta, según Kutaragi, a las quejas de los usuarios nipones. ¿Es que en Europa no nos hemos quejado?





JUEGO PSP

PSP ENTRENARÁ TU CEREBRO

Pronto podremos poner en forma nuestras neuronas con *Mind Quiz*, el entrenador mental de Sega para PSP conocido en Japón como *Brain Trainer*. Avalado por el Dr. Kawashima, responsable también de *Brain Training* de Nintendo DS, el juego nos propondrá una serie de pruebas para mejorar nuestra capacidad de cálculo, memoria y reflejos, y después medirá nuestra edad cerebral.



JUEGO PSP

EL MEJOR ROL EN PSP CON OBLIVION

La saga del rol que acompañará a PS3 en su lanzamiento en España también llegará a PSP. El juego portátil se llamará *The Elder Scroll Travels: Oblivion* y llegará en la primavera de 2007. No hay datos sobre su desarrollo, pero se espera que sea un RPG ambientado en el mismo mundo de fantasía medieval que el juego de PS3.

JUEGO PS3

FORBIDDEN SIREN RENACE EN PS3

Sony ha confirmado que trabaja en una nueva entrega de su saga de "survival horror" *Forbidden Siren* para PS3. Aunque no ha dado más información, temblamos sólo de pensar como pueden lucir los gráfico del juego en la nueva consola.

JUEGO PSP

LA ACCIÓN A LA MEJICANA REPITE

Eidos ha anunciado *Chili con Carnage*, un juego que tiene toda la pinta de ser un "remake" portátil de *Total Overdose*. Convertidos en Ramiro Cruz, nos la veremos contra un traficante mexicano en un juego con exageradas dosis de acción y humor. Aún no tiene fecha de lanzamiento.



YAKUZA 2 | PS2 | SEGA | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

La Mafia Japonesa aún no ha terminado contigo

LA SEGUNDA ENTREGA DE *YAKUZA* LLEGARÁ A JAPÓN EN DICIEMBRE.

Hace poco que disfrutamos en nuestro país de *Yakuza*, una aventura de acción ambientada en el mundo de la mafia japonesa moderna, y Sega acaba de anunciar que su secuela saldrá en Japón en diciembre. *Yakuza 2* seguirá la historia del anterior, años después de lo visto, aunque los protagonistas seguirán siendo Kazuma y Haruka. Aún se desconoce el argumento, pero se ha confirmado que los minijuegos y misiones secundarias seguirán estando presentes. Además, los gráficos, las cámaras y el control van a estar mejorados y los escenarios serán más grandes. ¿Habrá que esperar mucho aquí?





La secuela *de Yakuza* promete ser una aventura de acción tan apasionante como la primera, pero muy mejorada.

MORTAL KOMBAT UNCHAINED | PSP | MIDWAY | LUCHA | INVIERNO

La Lucha se desencadena en PSP

LA SAGA *MORTAL KOMBAT* DA EL SALTO A LA PORTÁTIL DE SONY.

Primera entrega de *Mortal Kombat* en PSP, en la que además del clásico modo Arcade, vamos a contar con un modo Resistencia, el modo Konquest, minijuegos como el *Mortal Chess* o un *Tetris* de lo más salvaje, 6 nuevos luchadores y poder jugar vía Wi-Fi contra un amigo. Y no faltarán los fatalities...



EN POCAS PALABRAS

PERIFÉRICO

JUEGA A TODO VOLUMEN

La compañía The Ant Commandos ha lanzado **el primer amplificador diseñado para juegos de consola.** Se llama "Guitar Mania Amplifier 28r" y se conecta a la TV o al sistema de sonido con un cable de audio o vídeo. **Es compatible con cualquier periférico-guitarra**, incluido el de *Guitar Hero* y con todos los de la propia compañía The Ant Commandos, que podéis ver en su web (**www.guitar-mania.com**) y, eso sí, adquirir de importación.



JUEGO PS2

RETORNO AL REINO DISNEY

En Japón esperan **una nueva versión de *Kingdom Hearts II* con el subtítulo *Final Mix*.** Además de incluir el título original, con nuevos combates y otro final más, llegará con la versión en 3D para PS2 del *Kingdom Hearts Chain of Memories* que salió en GBA. A ver si llega a Europa...



JUEGO PS3

MODIFICANDO UNREAL 2007

Unreal Tournament 2007 será **el primero juego de consola de la historia que tendrá "mods"**, es decir, juegos creados por los usuarios a partir del original con las herramientas que Epic podrá a su disposición Online. Esto no será posible en la versión de Xbox 360.

JUEGO PS2

ASCIENDE EN LA MAFIA

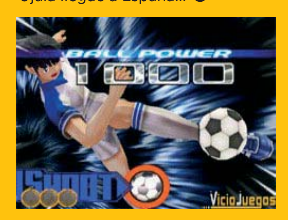
El **17 de noviembre llegará a España *Made Man***, un juego de acción cuya trama comenzará en los 60 y se desarrollará a lo largo de 30 años, y en el que tendremos que ascender en la mafia de NY.



JUEGO PS2

BENJI RETA A OLIVER EN PS2

El 19 de octubre sale en Japón *Capitán Tsubasa*, el juego de Bandai Namco para PS2 **inspirado en la serie "Campeones"**. Sus primeras imágenes revelan que disputaremos partidos en la etapa de los chavales en el instituto, y que **cada jugador conservará sus técnicas**. Ojalá llegue a España...



NOVEDADES

EA RETA A TONY HAWK

Electronic Arts ha anunciado que **en 2007 lanzará *Skate***, el que quiere ser el juego definitivo del rey de los deportes extremos. En *Skate* **aparecerán "skaters" reales** como Danny Way y PJ Ladd, y se desarrollará en una gigantesca ciudad por la que nos moveremos libremente. **Un sistema de control muy innovador y animaciones hiperrealistas** serán otras de sus bazas. Todo un rival para los *Tony Hawk* de Activision.

EVENTO SONY

NUEVO SALÓN DE SONY

Sony va a organizará **a finales de octubre en USA** un salón propio, al estilo del X06 de Microsoft, en el que **mostrará a la prensa sus novedades para PSP, PS2 y PS3**. Estad atentos a la próxima PlayManía, donde os contaremos cualquier posible sorpresa.

EVENTO PES

FINAL DE LA LIGA ESPAÑOLA

Pablo González "Pablito" es el nuevo campeón de la liga PES 06 tras ganar la final el 1 de octubre en Madrid. Al evento acudieron Jurado y Mejía (jugadores del Atlético y el Madrid respectivamente, en la foto). **Pablito defenderá a España en la final europea.**



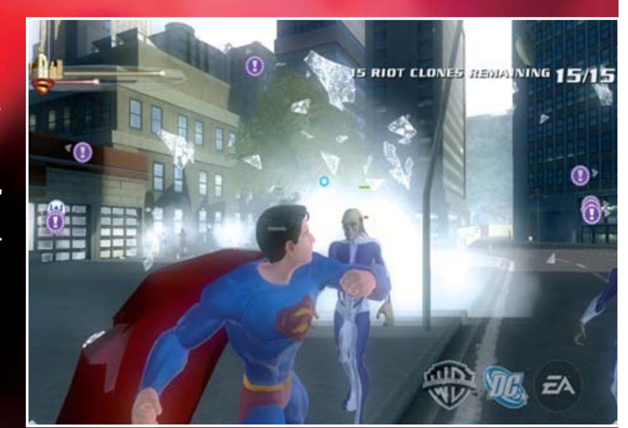
SUPERMAN RETURNS | PS2/PSP | ELECTRONIC ARTS | ACCIÓN | NOV/DICIEMBRE

Superman alza el vuelo



SUPER PODERES AL ALCANCE DE PS2.

Superman Returns es el juego basado en la película y del que hasta la fecha se sabía más bien poco. Pues bien, tras probar la versión para PS2 os podemos contar que, aunque gráficamente es algo "justito", tanto la jugabilidad como la cantidad de opciones que tendremos para realizar nuestro trabajo de héroes van a cumplir sobradamente, así que los seguidores del Hombre de Acero deberán estar atentos estas navidades.



En *Superman Returns* tenemos que defender Metrópolis de los ataques y desastres que se produzcan en ella utilizando los superpoderes del Hombre de Acero..



La recreación de la ciudad es de lo mejor del juego y, aunque será algo "justito" técnicamente, sus opciones y jugabilidad nos "engancharán".

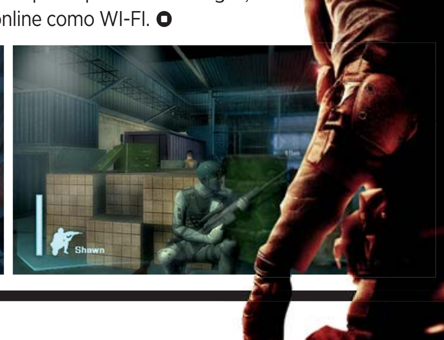
RAINBOW SIX VEGAS | PSP | UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA | 16 DE NOVIEMBRE

Antiterrorismo Portátil

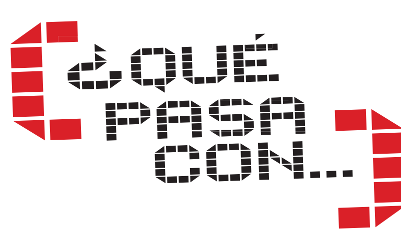
RAINBOW SIX VEGAS TAMBIÉN EN PSP.

Este clásico de la acción táctica se estrena en PSP con una aventura que nos llevará a defender Las Vegas de un ataque terrorista. Podremos cambiar entre los dos personajes principales para usar las habilidades de cada uno (en primera o tercera persona) según la necesidad. Además, habrá modos multijugador, como Caza del Terrorista, en los que podremos participar hasta 5 amigos, tanto online como WI-FI.





GOD HAND | PS2 | CAPCOM | BEAT´EM UP | PRINCIPIOS 2007

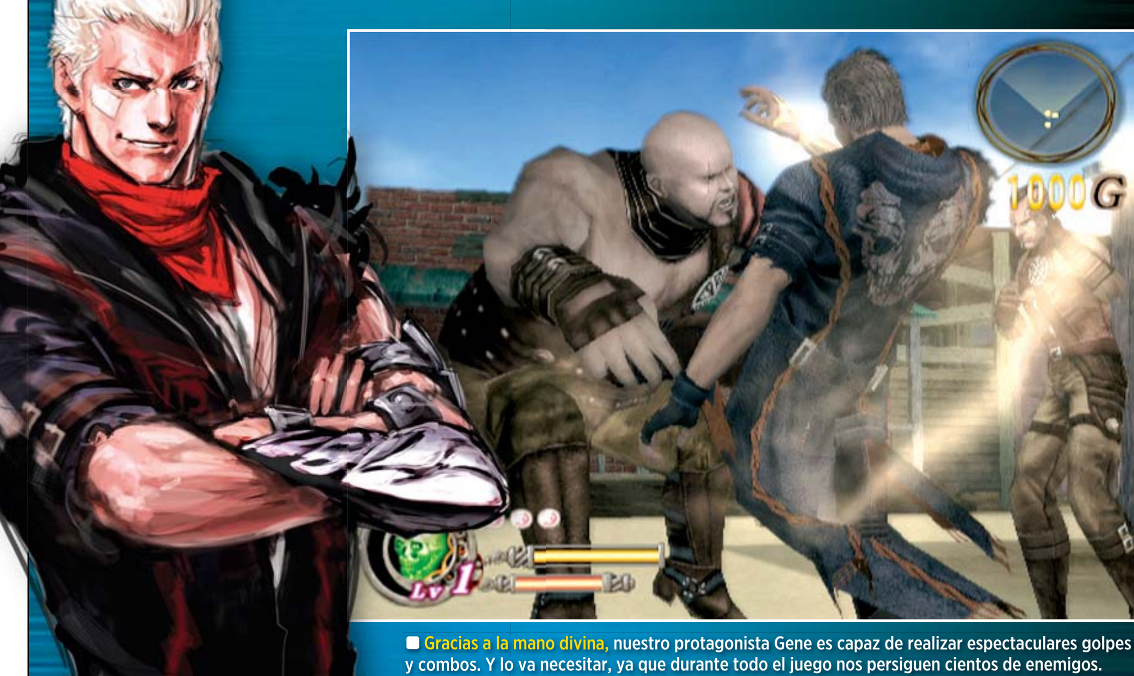


El futuro del mundo, en tu mano

JUGAMOS A *GOD HAND*, LA NUEVA **"JOYA"** DE LOS CREADORES DE *OKAMI* Y ***RESIDENT EVIL 4.***

En un futuro "salvaje", Gene, nuestro protagonista, pierde un brazo y en su lugar le colocan la "Mano de Dios", una reliquia que unos protegen y otros codician por el poder que alberga en su interior. De esta forma, Gene se ve perseguido por docenas de enemigos que quieren "estrecharle" la mano, por lo que libramos continuamente combates de lo más divertidos y espectaculares. Para defenderse Gene contará con más de 100 movimientos y combos "customizables" o recurrir a una ruleta para ejecutar un golpe especial lleno de humor. Y eso sin olvidar la mano divina propiamente dicha, cuyo poder en pantalla está recreado de forma salvaje. Habrá que esperar a después de las navidades para que llegue aquí.





Gracias a la mano divina, nuestro protagonista Gene es capaz de realizar espectaculares golpes y combos. Y lo va necesitar, ya que durante todo el juego nos persiguen cientos de enemigos.

¿QUÉ PASA CON...

...Gran Turismo Mobile?

El esperado debut en PSP de *Gran Turismo* **se encuentra paralizado**. Y así seguirá hasta que los chicos de Polyphony Digital, responsables de todos los juegos de la saga, tengan listo su ***Gran Turismo HD* para PS3**, que sale en diciembre en Japón. Después ya se centrarán completamente en una versión portátil a la altura.

...Metal Slug Anthology?

La recopilación de esta mítica saga de shoot´em ups de SNK **se ha retrasado hasta diciembre**, pero por una buena razón: **incluirá también la última entrega, *Metal Slug 6***. En total, serán siete juegos, los *Metal Slug* del 1 al 6 y *Metal Slug X*. Un auténtico festival de acción 2D.

... Tomb Raider y Hitman?

Como era de esperar, Eidos está desarrollando nuevas entregas para PS3 de dos de sus mejores franquicias, *Tomb Raider* y *Hitman*. Pero, lejos de explotar sin ton ni son a Lara Croft y al Agente 47, la compañía ha confirmado que se tomará su tiempo para aprovechar el poder de la consola. Así que **no estarán listos hasta 2008**.

... Tiburón?

Pues que el simpático escualo no termina de digerir a sus anteriores víctimas y todavía tardará un poco en llegar a las costas españolas. Según nos confirman, *Jaws Unleashed* no enseñará su aleta hasta **finales de octubre**, así que tendremos que tener paciencia y vigilar las playas...



EL QUIOSCO

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,99€ » YA A LA VENTA

PLAY GT 43

No te quedes sin descubrir todos los secretos de ***GTA Liberty City Stories, Forbidden Siren 2, Hitman: Blood Money*** y ***Piratas del Caribe***, con las mejores **guías completas**. Además, más de **2000 trucos** para PS2 y miniguías que puedes guardar en la caja de tus juegos.

MICROMANÍA
» 3,99€ » 27 DE OCTUBRE

YA LLEGAN LOS GRANDES DEL AÑO

Micromanía te ofrece **dos avances en exclusiva: *Nightfall***, la nueva expansión de *Guild Wars;* y ***Alan Wake*** una inquietante aventura de terror de Take2. Además, analizan *Neverwinter Nights 2* y te ofrecen la solución completa para ***Dark Messiah of Might & Magic.*** Y en el DVD de regalo, **el juego completo *Gothic***.

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99€ » YA A LA VENTA

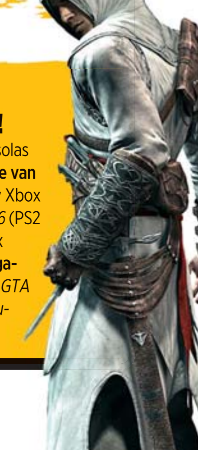
¡CON PEGATINAS POKéMON!

Regala **pegatinas de *Pokémon Mundo misterioso*** para decorar la DS, DS Lite o GBA. Además, incluye un reportaje sobre el juego, un **Especial Wii** con toda la información de su lanzamiento y una **guía completa de Brain Training.**

HOBBY CONSOLAS
» 2,99€ » 27 DE OCTUBRE

¡LOS JUEGAZOS PARA LOS PRÓXIMOS MESES!

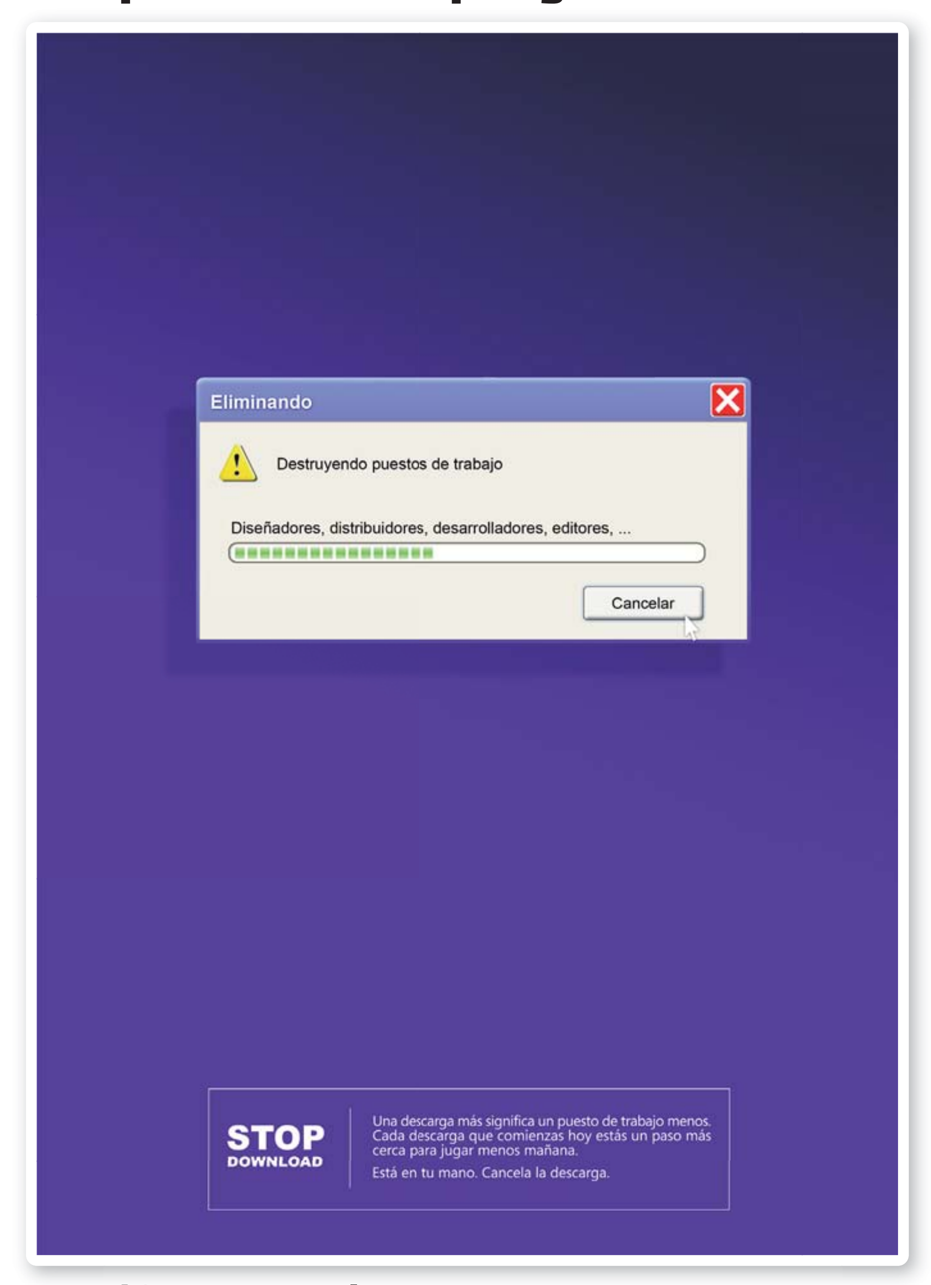
En el número 182 de Hobby Consolas se reúnen **los mejores juegos que van a llegar:** *Assassin´s Creed* (PS3 y Xbox 360), *Zelda* (Wii), *Pro Evolution 6* (PS2 y Xbox 360), *Gears of War* (Xbox 360), *FIFA 07* (Xbox 360)... **Y regalan un suplemento con guías** de *GTA Vice City Stories* (PSP), *Pro Evolution 6* y un especial de trucos.



GANADORES

Tras revisar los miles de carteles que han llegado a la redacción por fin tenemos un ganador absoluto. Aunque la elección no ha sido nada fácil. Ahora os mostramos a los ganadores y también algunos trabajos más que se han quedado a las puertas...

GANADOR Concurso de Carteles Antipiratería Axel Springer 2ª Edición



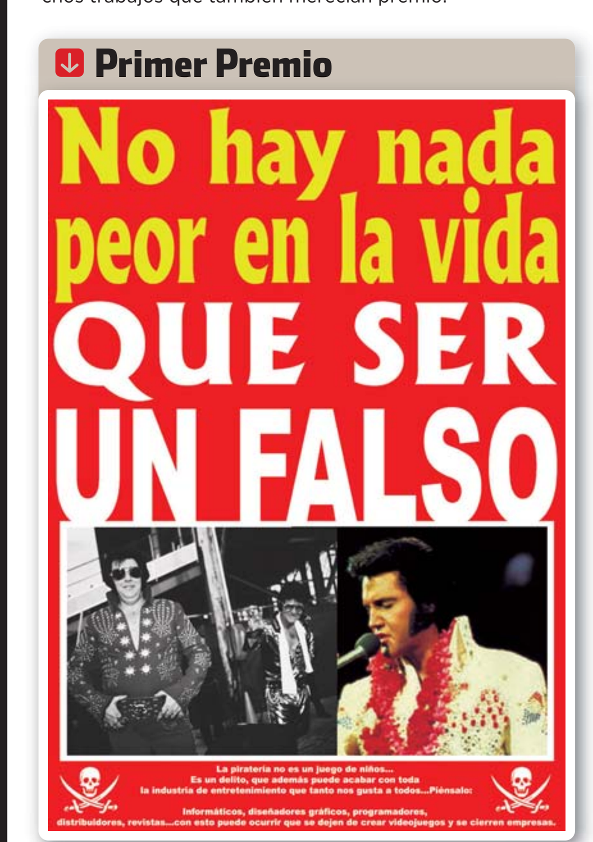
• **David Serrano González** (Madrid)
Este año el ganador es lector de Hobby Consolas. Un mensaje directo y contundente, bien plasmado técnicamente y que nos recuerda el daño que la piratería hace al sector.

Premio: 3.000 Euros

GANADORES PLAYMANÍA

Estos han sido nuestros finalistas, aunque ha habido muchos trabajos que también merecían premio.

Primer Premio



• **José Luis Galloso** (Madrid)

OTROS TRABAJOS PRESENTADOS...

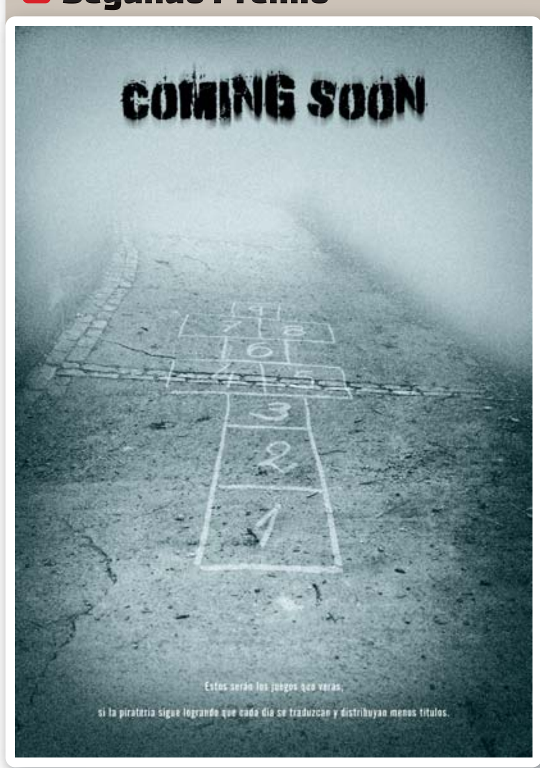
Han llegado cientos de carteles a nuestra redacción. Los había de todos los estilos, mejores técnicamente, con mejor mensaje... El caso es que en todos se ha notado vuestro esfuerzo y vuestras ganas de luchar contra la piratería. Aquí tenéis una pequeña muestra y... **¡Muchas gracias por vuestra colaboración!**



• **Alberto Toledo** (Alicante)

CONCURSO CARTELES ANTIPIRATERÍA 2006

Segundo Premio



• **Martín Echeverría** (Barcelona)

Tercer Premio



• **Daniel García** (Madrid)

Premio para los ganadores: **Una PSP**



PlayStation 2

PIRATAS DEL MEGABYTE

La Maldición de la copia ilegal

Valoración: No te lo puedes perder. Sólo un héroe como tu puede acabar con los piratas.

NOTA 100

• **Daniel Martínez** (Vitoria)



• **Pablo Segado** (Málaga)

Y LOS MÁS JÓVENES TAMBIÉN PARTICIPARON...

No serán carteles muy ortodoxos, pero no hay duda que los lectores más jóvenes se lo han currado...



• **Pedro Piñera.** 13 años (Murcia)

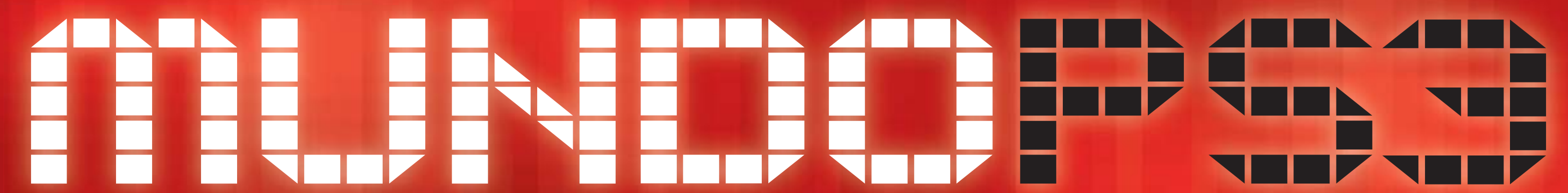


• **David Niebla.** 10 años (A Coruña)



• **Ana González.** 7 años (Cádiz)

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Desde que se anunció el mes pasado el mundo consolero ha opinado a favor o en contra del retraso de PS3 en Europa. Te contamos cómo lo vemos nosotros y además te seguimos adelantando las últimas noticias.

¿Cómo nos afecta el retraso de PS3?

A LO MEJOR **NO ES TAN MALO** QUE SE RETRASE AL 2007...

Ha sido la noticia bomba de septiembre y ha dejado con cara de tontos a todos los que soñábamos con regalarnos de reyes una flamante PS3. Pero, ¿es realmente malo que la nueva máquina de Sony llegue a Europa en marzo?

A FAVOR...

PS3 LLEGARÁ TESTEADA Y CON LOS PROBLEMAS RESUELTOS

El lanzamiento de PS2 y PSP en USA y, especialmente, en Japón, vino acompañado de pequeños fallos en las consolas y en sus sistemas operativos, que se subsanaron con el lanzamiento europeo.

NOS DA TIEMPO A AHORRAR...

... o a ir comprando una tele de alta definición. A muchos no nos ha dado tiempo a reunir 600 euros (juegos aparte) para estas Navidades. El retraso nos da un respiro. Además, a lo mejor encontramos una TV HD Ready que nos venga bien, aunque podremos jugar con PS3 en nuestra tele de toda la vida.

SE RESOLVERÁN MUCHAS DUDAS ANTES DE COMPRAR LA CONSOLA

¿Cómo va a funcionar la tienda online de PS3? ¿Qué nos podremos descargar y por cuánto? ¿Necesitaremos algún cable o periférico extra para disfrutar a tope? Bueno, pues cuando la consola se ponga a la venta en USA y Japón saldremos de dudas...

MÁS Y MEJORES JUEGOS

Para el lanzamiento de la consola se echaban de menos títulos más importantes e innovadores. Estos meses de margen van permitir que, cuando PS3 se ponga a la venta en nuestro país, lo haga acompañada de juegos que realmente podamos catalogar de "nueva generación". Mirad el cuadro de la derecha...



EN CONTRA...

LA DESILUSIÓN

La verdad es que los que lleven desde mayo ahorrando para comprarse la consola, echando cuentas, no comprándose juegazos de PS2 y PSP para no gastar... se han llevado un buen chasco.

EUROPA, OTRA VEZ A LA COLA DEL MUNDO

Aunque en facturación Europa no tiene nada que envidiar a Japón y Estados Unidos, a la hora de la verdad sigue siendo el territorio que siempre paga el pato.

Más juegos para el lanzamiento

Como suele ocurrir con todas las consolas, los primeros juegos de PS3 no demuestran el potencial de la máquina. Hay que esperar unos meses para ver títulos realmente potentes. Mejor escoger en marzo que ahora...

Si hubiera salido en 2006:
- Resistance: Fall of Man
- Splinter Cell Double Agent
- Need for Speed Carbono
- NBA Live 2007
- Tiger Woods 2007
- Fight Night
- Sonic The Hedgehog
- Full Auto Battlelines
- Fatal Inertia
- Call of Duty 3
- Tony Hawk's Project 8
- F.E.A.R
- Brother in Arms Hell's Highway
- Rainbow Six: Vegas
- Marvel Ultimate Alliance
- Untold Legends: Dark Kingdom
- Genji 2

Cuando salga en 2007:
Los anteriores más:
- Oblivion
- Assassin's Creed
- Heavenly Sword
- Virtua Fighter 5
- Devil May Cry 4
- Sega Rally
- Virtua Tennis
- Ridge Racer 7...



Devil May Cry 4 **podría acompañar el lanzamiento de la consola en marzo, pero no ahora.**



■ *Oblivion* es un juego de rol en estado puro, que se ha convertido en todo un fenómeno en PC.

ELDER SCROLL IV: OBLIVION | BETHESDA SOFTWORKS | ROL | MARZO DE 2007

El nuevo rey del rol

LA MEJOR VERSIÓN DE *OBLIVION* ACOMPAÑARÁ A PS3

PS3 contará en su lanzamiento con uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. The *Elder Scrolls IV Oblivion* llegará a la consola con una versión que aprovechará el poder de la máquina para superar a las que han arrasado en Xbox 360 y PC. El juego nos trasladará a Tamreil, un reino de fantasía medieval que acaba de perder a su monarca. Nuestra misión será encontrar el heredero al trono a la vez que luchamos en tiempo real contra la horda demoníaca que invade el reino. La libertad será total, tanto para crear a nuestro héroe como para recorrer el mundo del juego y resolver sus misiones principales e infinitas tareas secundarias, que aseguran una experiencias de juego profundísima.



■ En el inmenso reino de Tamreil, los combates serán en tiempo real, y los disfrutaremos en primera o tercera persona con unos gráficos alucinantes.

ASSASSIN'S CREED | UBISOFT | ACCIÓN | MARZO 2007

La cruzada del mejor asesino

UNA ALUCINANTE **AVENTURA** MEDIEVAL

En el E3 quedó claro que *Assassin's Creed* es uno de los juegos más importantes de PS3. Y tras ver más cosas os podemos garantizar que cada vez tiene mejor pinta. La trama nos meterá en la piel de Altair, miembro de un grupo secreto que quiere acabar con la guerra en Tierra Santa eliminando personajes de ambos bandos. Para ello, usará el sigilo, armas, acrobacias... Y con un apartado gráfico y una jugabilidad de lujo.



■ *Assassin´s Creed* va a ser uno de los bombazos del año que viene.

LOS NUEVOS...



■ Atentos al botón central, con el cual podremos realizar múltiples acciones: encender la consola, salir al menú, apagar el mando...

SIXAXIS: EL MANDO DE PS3 TIENE NOMBRE

El mando oficial de PS3 ha sido rebautizado como "Sixaxis" o "Seis ejes", haciendo clara alusión a la posibilidad de jugar algunos títulos solamente moviendo el mando, sin necesidad de usar los sticks o los botones. Está de moda esto de los nombres "raritos"...

LECTOR PARA PASAR TUS PARTIDAS DE PS2

SONY | PERIFÉRICO | MARZO 2007

■ Insertando la Memory Card de PS2 o PSX podremos copiar las partidas al disco duro de PS3.

Os lo contamos el mes pasado, pero ha sido ahora, a través de su página web en Japón, cuando Sony ha mostrado este periférico. Conectado a través de un cable USB a la consola, nos permitirá insertar en el otro extremo las tarjetas de memoria de PSX o PS2 y volcar las partidas al disco duro de PS3. Su precio estará sobre los 10 euros.

PARA VER PELIS CÓMODAMENTE

SONY | MANDO A DISTANCIA | MARZO 2007

Sony también ha mostrado el mando que nos servirá para controlar las funciones de la consola como reproductor de películas Blu-Ray o DVD. Costará unos 24 euros.

L.A. NOIRE

ROCKSTAR | AVENTURA | 2007

Los creadores de *GTA* preparan *L.A. Noire*, una aventura que recogerá el sabor del cine negro clásico. El juego nos introducirá en el submundo del crimen de Los Ángeles durante los años 40, y mezclará acción, investigación y escenas cinemáticas para narrar la historia.



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 16 al 22 de octubre
Lemmings
Los Sims 2: Mascotas
NBA Live 06 (Platinum)
NFS Most Wanted (Platinum)
One Piece Grand Adventure
Prince of Persia 3 (Platinum)
Rengoku II
Rule of Rose
Scarface: The World is Yours

Semana del 23 al 29 de octubre
Buzz, Locura en la Jungla
Canis Canem Edit
Destroy All Humans! 2
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
La Leyenda de Spyro
Marvel: Ultimate Alliance
Mortal Kombat Armageddon
NBA 2K7
Pro Evolution Soccer 6

S. del 30 de oct. al 5 de noviembre
Colegas en el Bosque
Final Armada
NFS Carbono Domina la Ciudad
SingStar Legends
Splinter Cell Double Agent

Semana del 6 al 12 de noviembre
Call of Duty 3
Guitar Hero 2
EyeToy: Kinetic Combat
EyeToy: Play Sports
La Liga de la Justicia: Héroes
Naruto Ultimate Ninja
Tony Hawk's Project 8

Semana del 13 al 19 de noviembre
Arthur y los Minimoys
Black (Platinum)
Buzz, el gran concurso de deportes
Championship Manager 2007
El Padrino: El Videojuego (Platinum)
Harry Potter y el Cáliz de Fuego (Platinum)
Mercury Meltdown Remix
SingStar La Edad de Oro del Pop Español

PSP

Semana del 16 al 22 de octubre
El Señor de los Anillos: Tácticas (Platinum)
NBA Live 06 (Platinum)
Power Stone Collection
SSX On Tour (Platinum)

Semana del 23 al 29 de octubre
Global Defence Force
Gun Showdown
Infected
Moto GP
Ridge Racer 2

S. del 30 de oct. al 5 de noviembre
Colegas en el Bosque
GTA Vice City Stories
Need for Speed Carbono

Semana del 6 al 12 de noviembre
Ace Combat: emboscada en el cielo
Capcom Classics Reloaded
Killzone Liberation
La Liga de la Justicia: Héroes
Marvel: Ultimate Alliance
Medal of Honor Heroes
Mortal Kombat Unchained

Semana del 13 al 19 de noviembre
Championship Manager 2007
Lumines II
Prince of Persia Rival Blades
Rainbow Six Las vegas

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 16 DE OCTUBRE AL 16 DE NOVIEMBRE

MARTES 17/10

MIÉRCOLES 18/10
LANZAMIENTO PS2
LOS SIMS 2: MASCOTAS
Ahora, además de crear Sims, también puedes crear mascotas para ellos. Y cuidarlas, educarlas, enseñarlas trucos...
www.es.ea.com/games/9204/

JUEVES 19/10
LANZAMIENTO PSP
RIDGE RACER 2 / MOTO GP
Dos clásicos de la velocidad y dos juegazos casi imprescindibles para los fans del género. Coches o motos, tú eliges.
www.yourpsp.com

VIERNES 20/10
LANZAMIENTO PS2
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
Probablemente sea el rival más serio de *GTA* si hablamos de levantar un imperio criminal y mantenerlo. ¿Te atreves a probarlo?
www.scarfacegame.com

SÁBADO 21/10





LUNES 23/10
LANZAMIENTO PS2
RULE OF ROSE
Un Survival Horror de esos que saben aprovechar del terror sicológico. Sólo para jugadores valientes y con nervios de acero.
www.proein.es

MARTES 24/10
LANZAMIENTO PSP
GUN SHOWDOWN
Después de un pequeño retraso, ya está lista esta aventura estilo *GTA*, pero ambientada en el Oeste. Sólo para auténticos vaqueros.
www.activision.com

MIÉRCOLES 25/10
LANZAMIENTO PS2
CANIS CANEM EDIT
Imagina que te meten en un internado con todos los tópicos de las películas de instituto. Eso sí, con el espíritu gamberro de Rockstar.
www.rockstargames.com/canis/home/

JUEVES 26/10
LANZAMIENTO PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 6
Si eres un auténtico fan del fútbol seguro que no te hace falta que te recordemos las excelencias de este genial simulador...
www.konami-pesclub.com/

VIERNES 27/10
LANZAMIENTO PS2
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2
Goku y sus amigos vuelven a la carga con un completísimo y espectacular juego de lucha cargado de sorpresas.
www.es.atari.com

SÁBADO 28/10



LUNES 30/10
LANZAMIENTO PS2
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
Un clásico de la lucha que vuelve a nuestra PS2 con un arcade completísimo (y bastante gore) que hará las delicias de sus fans.
www.virginplay.es

MARTES 31/8
LANZAMIENTO PS2
BUZZ, LOCURA EN LA JUNGLA
Un divertido concurso para los más pequeños de la casa, que se lo pasarán en grande jugando con sus amigos en sencillos minijuegos.
es.playstation.com/

MIÉRCOLES 01/11
LANZAMIENTO PS2/PSP
NEED FOR SPEED CARBONO DOMINA LA CIUDAD
Si te van la velocidad y el tuning, éste es el juego que estabas esperando. Adrenalina pura.
www.es.ea.com/games/8792/

JUEVES 02/11
LANZAMIENTO PS2
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
Sam Fisher vuelve a PS2 con una aventura más oscura e inquietante, en la que la acción, la intriga y el sigilo son protagonistas.
splintercell.es.ubi.com

VIERNES 03/11
LANZAMIENTO PSP
GTA VICE CITY STORIES
Tienes una cita obligada con el nuevo *GTA*. Si te gustó *Liberty City*, con *Vice City* vas a alucinar. Tu PSP no se lo puede perder.
www.rockstargames.com/vicecitystories/





LUNES 06/11
LANZAMIENTO PS2
NBA 2K7
EL mejor basket del mundo se juega en PS2. Si la saga de EA Sports no te convence, puedes probar el genial simulador de 2K.
www.taketwo.es

MARTES 07/11
LANZAMIENTO PSP
MEDAL OF HONOR HEROES
Ahora la II Guerra Mundial también cabe en la palma de tu mano. Revive donde quieras los mejores momentos del conflicto.
www.es.ea.com/games/9004/

MIÉRCOLES 08/11
LANZAMIENTO PS2
EYETOY KINETIC COMBAT
EYETOY PLAY SPORTS
Si eres de los que disfrutan a tope con su cámara EyeToy, atento a los próximos juegos: los hay para todos los gustos.
www.eyetoy.com

JUEVES 09/11
LANZAMIENTO PS2
NARUTO ULTIMATE NINJA
Es el manga con más éxito del momento, la serie ya se emite en Cuatro y el juego promete arrasar.
www.es.atari.com



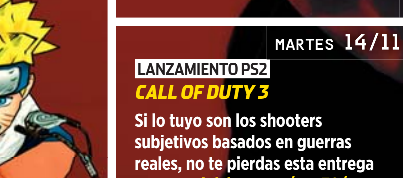
VIERNES 10/11
LANZAMIENTO PSP
KILLZONE LIBERATION
Es uno de los mejores juegos de acción del catálogo de PSP. Variado, frenético y de excelente factura técnica. Síguele la pista.
www.yourpsp.com





MARTES 14/11
LANZAMIENTO PS2
CALL OF DUTY 3
Si lo tuyo son los shooters subjetivos basados en guerras reales, no te pierdas esta entrega
www.activision.com/es_ES/home/home.jsp/

MIÉRCOLES 15/9



JUEVES 16/11
LANZAMIENTO PS2/PSP
PRINCE OF PERSIA RIVAL BLADES
Este año el Príncipe no saltará en PS2, pero sí disfrutará de una nueva aventura en PSP que superará con creces a la primera.
ubisoft.infiniteplayers.com



TOKYO GAME SHOW 2006

LOS JUEGOS QUE TRIUNFAN LLEGAN **DE JAPÓN**

ESPECTÁCULO A LA JAPONESA

La última edición de la feria de videojuegos más importante de Japón tuvo lugar los días 22, 23 y 24 de septiembre. Allí tuvimos oportunidad de probar multitud de juegos para PS3 y PSP y disfrutar del ambiente único que imprimen los nipones a sus eventos. Si quieres saber lo que dio de sí el pasado Tokyo Game Show, no te pierdas estas páginas.

PS3 SE VISTE DE GALA

Después de comprobar el **verdadero potencial de sus juegos** podemos afirmar que **fue la reina de la feria**. Además, se reveló el nombre del nuevo mando (Sixaxis) y se confirmó que **las dos versiones de la consola llevarán salida HDMI** para teles de alta resolución. Ah, y el precio japonés del modelo barato se ha rebajado 10.000 yenes (unos 80 euros).

Sixaxis es el nombre del nuevo pad. Se lee igual de izquierda a derecha que al revés y costará 5000 yenes.

❶ El Stand de Sony fue el que tenía más demos jugables de PS3: *Resistance*, *Warhawk*... y algunas "japonesadas" como *Minna No Golf 5*.

❷ Sólo para "gustos" nipones. A diferencia del E3, Konami tenía en su stand una zona para sus juegos musicales: *Beatmania*, *DrumMania*...

❸ Las azafatas de Konami regalaban correas para PSP a todo aquel que probara su nuevo juego para PS3: *Coded Arms Assault*.

❹ *Lair* al descubierto. Por primera vez, se pudo jugar a este prometedor juego de combate protagonizado por dragones.

❺ Cuestión de gustos. A diferencia de las exuberantes modelos del E3, en Japón prefieren el "look" juvenil y sobre todo los disfraces "raros".

❻ "Cosplay" en vena. La feria se celebra en dos pabellones, y los pasillos que los unen son una galería de "frikis" disfrazados. Un ejemplo...

❼ Sin código de vestimenta. Pese a los disfraces raros, también hubo mucha minifalda, mucha tripita... Vamos, para darle gusto a la vista.

❽ *Gran Turismo HD*. Tras la demo del pasado E3, ya se ha confirmado que este "remake" de *GT4* en alta definición saldrá en 2007.

❾ La tradición japonesa. Sólo en Tokio se puede ver, en una feria de videojuegos y tecnología, a un tipo disfrazado con armadura tradicional.

LO MEJOR DE LA FERIA

***Metal Gear* fue el juego de la feria.** Vale que Konami no enseñó nada jugable, pero el nuevo vídeo de *MGS4* y *MGS Portable Ops* dejaron con la boca abierta a propios y extraños. De hecho ***Portable Ops* fue el único juego de portátil nominado como mejor juego** de la feria... Y como les gusta a los japoneses, hubo **todo tipo de merchandising** relacionado con esta genial saga de aventuras.

PS2, CASI UNA AUSENTE

Se han presentado **pocos juegos para PS2** y, lo que es peor, son de los que no suelen llegar a nuestro país. Eso sí, tan interesantes como ***Hokuto no Ken* (El Puño de la Estrella del Norte), *Captain Tsubasa* (Campeones) o una nueva entrega de *Naruto*.** También se presentó Yakuza 2 y *Tokobot*, la secuela de un plataformas que ya disfrutamos en PSP. Lo que está claro es que fuera del manga no parece haber muchas ideas nuevas en Japón para PS2..



■ *El Puño de la Estrella del Norte* y juegos basados en otros mangas ha sido de lo poco visto en PS2.

LAS CIFRAS

650 Juegos
fueron presentados en tres días.

176.056 visitantes
acudieron a la feria, 39.645 eran profesionales.

198 Compañías
estuvieron presentes en el show.

58 exhibidores
no eran japoneses, un hito en la feria...

PSP, MUCHO MÁS QUE UNA CONSOLA

Además de juegos impresionantes, PSP también presentó, físicamente, **sus esperados GPS y cámara digital**. El GPS se pondrá a la venta en Japón en **diciembre por unos 6.000 yenes** y, además de poder usarse en algunos juegos (incluso en *Metal Gear*) dispondrá de un sistema de navegación, que de momento sólo ofrece carreteras niponas. De la cámara lo único nuevo es que podremos transferir fotos a otra PSP o a PS3.



■ El GPS se podrá usar como navegador gracias al sistema MAPLUS: ya no te perderás nunca.



■ La cámara digital se pone a la venta el 2 de noviembre a un precio de 5000 yenes. Tiene una resolución de 1.3 megapíxeles.

DEVIL MAY CRY 4 [ACCIÓN | CAPCOM]

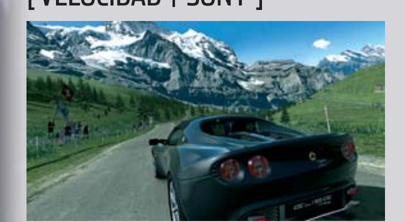
■ *DCM4* será otra vibrante aventura de acción, cuya trama se desarrolla entre *DMC* y *DMC2*.

Capcom nos invitó a sus oficinas de Osaka para que lo probáramos antes incluso del TGS. La primera sorpresa es que, en lugar de a Dante, manejamos a un joven llamado Nero, un guerrero de aspecto similar a Dante que, además de una espada y una pistola, tiene una habilidad especial: el "Demon Arm" o brazo demoníaco, con el que atraeremos a los enemigos para realizar alucinantes combos. A la hora de jugar será un derroche de acción como en PS2, pero técnicamente os aseguramos que es brutal.

■ La acción se desarrolla en Fortuna, una ciudad portuaria regida por un misterioso culto que adora a Sparda, el padre de Dante.

■ Nero es el nuevo protagonista de *DMC4.* ¿Podremos controlar también a Dante? ¿Qué relación habrá entre ambos?

GRAN TURISMO HD
[VELOCIDAD | SONY]



El primer *GT* para PS3 ofrecerá unos gráficos impresionantes y ya están confirmados 51 circuitos y un total de 770 vehículos, incluyendo como novedad motos y algún Ferrari. Estaba al 50% de desarrollo.

FULL AUTO 2: BATTLELINES
[VELOCIDAD | SEGA]



La secuela de este explosivo arcade de conducción llega a PS3 con sus demoledoras carreras en las que todo valdrá para ganar, desde usar armas hasta destrozar los escenarios para abrir caminos.

VIRTUA TENNIS 3
[DEPORTIVO | SEGA]



Ya pudimos probarlo en el pasado E3, pero ahora que su desarrollo está más avanzado, volvemos a rendirnos ante sus alucinantes partidos de tenis. Además, alcanzará los 1080p, la resolución máxima.

VIRTUA FIGHTER 5
[LUCHA | SEGA]



Estaba jugable al 70% de su desarrollo y nos sorprendió por su impresionantes efectos visuales. Incluirá los luchadores habituales y dos nuevos. Sega planea lanzar un mando especial dedicado a *VF5.*

HEAVENLY SWORD [ACCIÓN | SONY]



Tras la pelea en el coliseo que vimos en el E3, las imágenes del TGS muestra a Nariko combatiendo también en escenarios abiertos.

Habrá múltiples recursos de ataque, incluyendo secuencias animadas a lo *God of War*.

Fue uno de los juegos de PS3 que más expectación levantó desde la presentación de la consola, y en este TGS se confirmó como una de las apuestas más espectaculares dentro de la acción. Narra la leyenda de la Espada Celestial, un arma que consume el alma de su portador. Pero nuestra pelirroja heroína, Nariko, no dudará en empuñarla para llevar a cabo su venganza contra un malvado rey ("interpretado" por Andy "Gollum" Serkis) y su ejército. Habrá múltiples recursos de ataque, incluyendo momentos a lo *God of War*.

NINJA GAIDEN SIGMA [ACCIÓN | TECMO]



El ninja Ryu Hayabusa se las verá con múltiples enemigos en este impresionante (y difícil) despliegue de acción.

Ninja Gaiden Sigma será una versión mejorada para PS3 de *Ninja Gaiden*, un brillante juego de acción que, hasta ahora, era exclusivo de Xbox. En él, el ninja Ryu Hayabusa protagonizaba un impresionante (y difícil) torrente de acción que pronto disfrutaremos en PS3 con sustanciales mejoras gráficas (llegará hasta los 1080p de resolución) y jugables (nuevas armas y niveles y otro personaje controlable: Rachel). Fue uno de los anuncios de TGS más prometedores.



Ninja Gaiden Sigma será una versión mejorada de *Ninja Gaiden* de Xbox con importantes mejoras gráficas y jugables (un nuevo personaje, más armas...).

FORMULA ONE
[VELOCIDAD | SONY]



En diciembre se estrenará en Japón el circo de la Fórmula 1 en PS3. La idea de Sony es sorprendernos con un juego que "deje en pañales" a los de PS2, tanto a la hora de pilotar como (sobre todo) en el apartado gráfico. Y todo con la licencia oficial. Id calentando motores, que el juego promete mucho.

RESISTANCE FALL OF MAN
[SHOOT'EM UP | SONY]



Un shoot´em up ambientado en un siglo XX alternativo en el que los ejércitos norteamericano y británico unen sus fuerzas para combatir una horrible plaga llamada Quimera. Además de gráficos de infarto, contará con buenas opciones multijugador. El juego ya estaba al 85% y nos parece uno de los más prometedores.

MONSTER KINGDOM UNKNOWN REALMS
[ACCIÓN | SONY]



El segundo juego de Game Republic para PS3 (tras *Genji 2*) sera un original juego de rol de acción que ha sido definido por sus creadores como "la nueva generación de la fantasía oscura". Desde luego, el sistema de combate promete ser revolucionario.

LAIR [ACCIÓN | SONY]



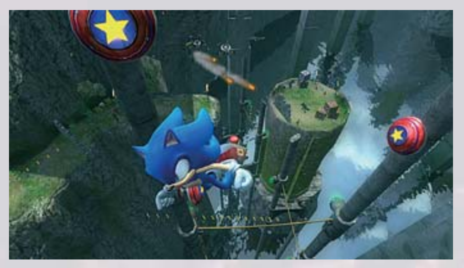
Lair nos propondrá vivir intensas batallas aéreas a lomos de nuestro dragón (aunque también las habrá por tierra), manejando al "bicho" con el sensor de movimiento del mando de PS3. Además, técnicamente tiene una pinta realmente sensacional.

BLADESTORM [ACCIÓN | KOEI]



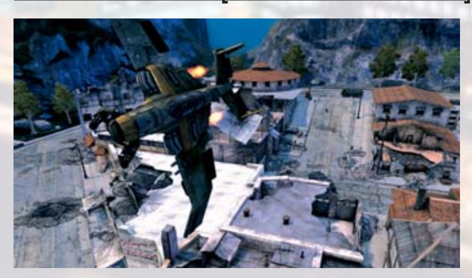
Los creadores de la saga *Dynasty Warriors* también se dejaron ver por la feria, con su nuevo juego llamado *BladeStorm: The Hundred Years' War*. Estará ambientado en la guerra de los Cien Años y ofrecerá combates multitudinarios “marca de la casa”, pero mostrando un apartado gráfico superior.

SONIC THE HEDGEHOG [PLATAFORMAS| SEGA]



En su 15º aniversario, la inmortal mascota de Sega volverá a la palestra protagonizando en PS3 un espectacular y vertiginoso juego de acción y plataformas, donde también podremos pilotar vehículos y hacer uso de diversos poderes. Y todo ello a una velocidad que promete ser alucinante...

WARHAWK [SHOOT'EM UP | SONY]



Este juego de acción aérea que nos permitirá probar los sensores del mando de PS3, ya que los usaremos para dirigir la aeronave. En el TGS estaba al 50% de su desarrollo, así que no está prevista su salida por lo menos hasta verano de 2007.

MOTORSTORM [VELOCIDAD | SONY]



La versión mostrada en el TGS estaba al 60%, pero ya pudimos hacernos una idea de lo que promete: espectaculares carreras entre 20 vehículos de distintas clases en las que todo valdrá para ganar. Podrás alterar los circuitos y no faltará el modo Online.

WHITE KNIGHT [ROL | SONY]



■ *White Knight* es el primer trabajo en PS3 de Level 5, los desarrolladores de *Dragon Quest VIII* y *Rogue Galaxy*.

■ Será un juego de rol en el que destacarán las peleas contra gigantescas criaturas. Por ello, nos recuerda un poco a *Shadow of the Colossus*.

Level 5, los desarrolladores de juegos como *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito* o el futuro *Rogue Galaxy*, ya preparan un nuevo juego de rol para PS3 que tiene una pinta increíble. Poco se sabe sobre él, pero el exquisito diseño de los escenarios y sobre todo, los gigantesco enemigos a los que nos enfrentaremos nos han recordado al genial *Shadow of the Colossus*. ¿Os imagináis un desarrollo tan original en un juego de rol?

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS [AVENTURA DE ACCIÓN | KONAMI]



■ Fue uno de los juegos estrella de TGS, pese a que sólo se pudo ver un vídeo. Alucinante, eso sí.

Uno de los momentos estelares de este TGS fue cuando se estrenó el nuevo y esperado tráiler de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. De algo más de 6 minutos de duración, el vídeo es bastante revelador, sobre todo porque muestra mejor a las tropas enemigas, la interactividad de los escenarios y, sobre todo, el alucinante sistema de camuflaje de Solid Snake. Su traje será capaz de mimetizarse automáticamente con el entorno, ya sean suelos, paredes e incluso estatuas. Por cierto, al final del vídeo encontramos una sorpresita...



■ ¿Dónde está Snake? Como si fuera un camaleón, su traje puede confundirse con el entorno.



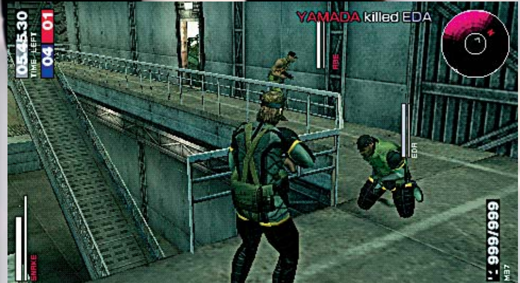
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS [ACCIÓN | KONAMI]



■ Big Boss (Naked Snake) volverá a protagonizar esta aventura, que continúa *MGS 3.*

Estará ambientado 6 años después de *MGS 3 Snake Eater*, con Big Boss de nuevo como protagonista y el objetivo será formar un comando para detener al renegado Comando Fox. Como siempre, el sigilo, la infiltración y las habilidades de Snake serán fundamentales, aunque podremos reclutar a otros personajes (algunos lo harán, o no, dependiendo de nuestras acciones) para que nos ayuden. Y esto es sólo en el modo para un jugador: el multijugador nos permitirá, a través del modo Online, intercambiar personajes o usar nuestro escuadrón para enfrentarnos en nuevos niveles a otros jugadores.





■ Como es habitual en la saga, el sigilo, la infiltración y el equipo con el que contará Snake serán fundamentales para triunfar.



■ A lo largo del juego podremos reclutar a otros personajes y hacer que se unan a nuestro equipo para que nos ayuden.



■ El modo multijugador nos permitirá enfrentar a nuestro escuadrón con los de otros rivales, pudiendo incluso intercambiar personajes.

PARAPPA THE RAPPER
[MUSICAL | SONY]



El rapero Parappa volverá a las consolas celebrando su 10º aniversario con un remake de su primer juego musical para PSone. Eso sí, esta versión para PSP tendrá novedades, como un modo para 4 jugadores.

JUANA DE ARCO
[RPG TÁCTICO | LEVEL 5]



Un RPG táctico por turnos ambientado en el siglo XV y en el que no faltarán criaturas mágicas. El sistema de ataques promete ser novedoso en el género y contará con escenarios 3D y acabado cell shading.

WINNING ELEVEN X
[DEPORTIVO | KONAMI]



El que será *PES6* en nuestro país se dejó ver también en el TGS. Contará con las mismas mejoras que la versión de PS2 y tendrá la Liga Master y los comentarios, ambos ausentes en la anterior entrega.

KINGDOM OF PARADISE
[ACCIÓN | SONY]



Se trata de un juego de acción en tercera persona de corte fantástico, en el que las protagonistas serán las peleas de artes marciales y con espada. Podremos jugar con un amigo vía Wi-Fi.



UN NUEVO MITO DEL MANGA SE ACERCA A PS2

A la sombra de series de éxito como "One Piece", la leyenda de "Naruto" comenzó a forjarse en 1999 y hoy en día es una de las series que causan más furor en todo el mundo. ¿Quieres conocerlo?

PS2 | LUCHA | NAMCO BANDAI | NOVIEMBRE

Naruto, el manga, lleva publicándose en nuestro país con bastante éxito algo más de dos años... Aunque la verdadera fiebre va a empezar ahora, justo cuando la serie ha comenzado a emitirse en Jetix (y en abierto en Cuatro).
¿Y qué tiene de especial "Naruto"? Pues prácticamente todo, desde la trama a la calidad del dibujo o sus impresionantes combates, unas virtudes que lo han convertido en "la sucesora de Dragon Ball", una serie que allí donde va triunfa. Y ante semejante tirón, no podían faltar los videojuegos, que en el caso de *Naruto Ultimate Ninja*, viene avalado por Namco Bandai, responsable de la adaptación de casi todos los juegos inspirados en anime que llegan a España. En él reviviremos los mejores momentos de los primeros 80 episodios de la serie, en los que conoceremos los orígenes del joven aprendiz de ninja Naruto, quien alberga en su interior un monstruo de descomunal poder.

Fiel a la serie y el manga. Ante todo, *Ultimate Ninja* va a ser un juego muy fiel a lo que estamos viendo en la tele y leyendo en el manga, tanto en el apartado visual como en las posibilidades a la hora de combatir... pero no nos precipitemos. Dispondremos de 14 luchadores,

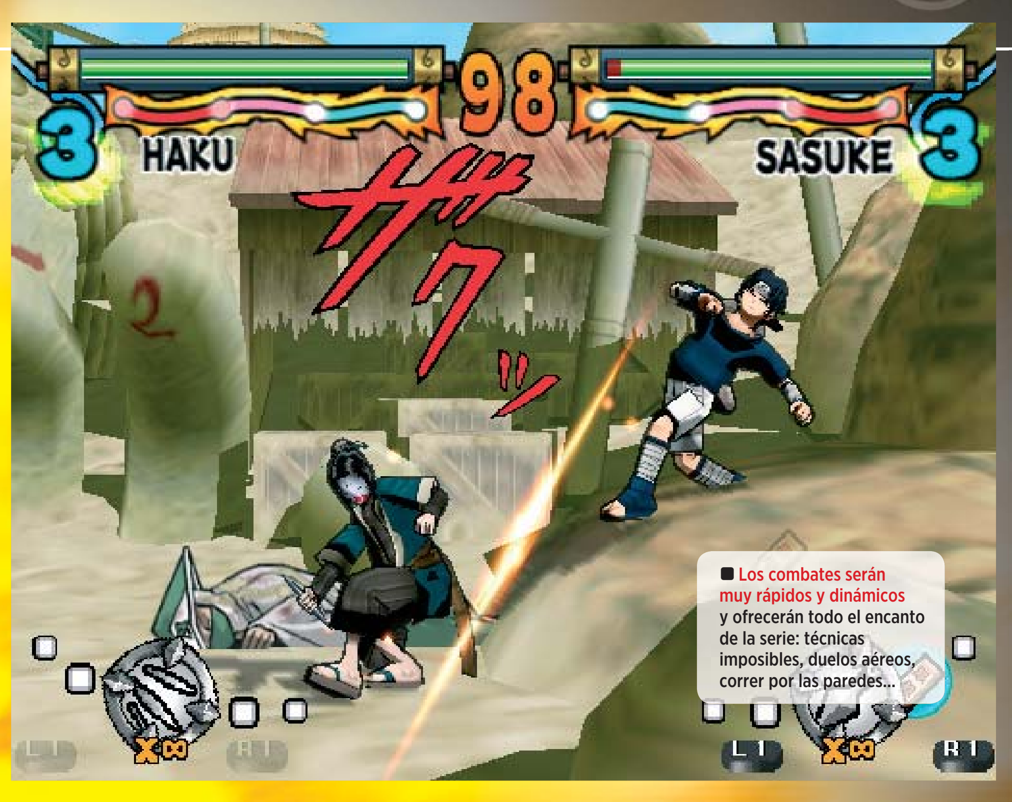
■ Naruto Uzumaki es el protagonista de "Naruto" un manga de temática ninja que ya ha sido bautizado como el heredero de "Dragon Ball".

EL FENÓMENO NARUTO

La serie nació en 1999 y poco a poco se ha ido ganando una fama que ha propiciado la aparición de cientos de objetos, desde juegos a muñecos, pasando por ropa, accesorios...

EL MERCHANDISING

En Japón es posible encontrar prácticamente de todo relacionado con Naruto: réplicas de las armas y cintas protectoras de los protagonistas, pasando por fundas para PSP, monederos (sí, el perro es un monedero), fiambreras para llevar la comida al colegio...



Los combates serán muy rápidos y dinámicos y ofrecerán todo el encanto de la serie: técnicas imposibles, duelos aéreos, correr por las paredes...



Gracias al Cel Shading, personajes y escenarios lucen igual que la serie. Todo un gustazo para la vista...

entre los que estarán las caras más famosas de la serie: Sasuke y Sakura (los compañeros de equipo de Naruto); Kakashi, el maestro del protagonista; el experto en artes marciales Rock Lee... Cada uno contará con su propio modo Historia, con combates que seguirán la trama del manga y nos permitirán revivir sus momentos estelares: el examen de graduación de Naruto, su primera misión (que le enfrenta al peligroso asesino Zabuza) o el duelo con Orochimaru, uno de los primeros "supervillanos" de la serie.

Combates al estilo "ninja". A diferencia de otros juegos de lucha inspirados en anime y manga, *NUN* destacará por ofrecer un gran abanico de posibilidades. Para empezar, podremos combinar tres estilos de combate distintos. Por un lado tendremos un catálogo de combos cuerpo a cuerpo, tanto terrestres como aéreos, mientras que por otro dispondremos de armas arrojadizas con las que pelear a distancia. El tercer estilo serán los Jutsus o movimientos y técnicas exclusivas de cada luchador, que tienen que ver con el Chakra o energía interna. Los más poderosos, que son como los "especiales" en otros juegos de lucha, detienen el combate y nos muestran unas secuencias de vídeo en las que podremos introducir una secuencia de botones para causar más daño. Por si fuera poco, los escenarios juegan un papel importante en los combates, ya que es posible »

» UN HÉROE QUE CAMBIARÁ LA LUCHA...

Lejos de limitarse a copiar el estilo de otros juegos de lucha basados en animes de éxito, como *Dragon Ball Z Budokai*, el primer juego de Naruto ofrecerá elementos novedosos y, por supuesto, todos los rasgos característicos de la serie... que todo sea dicho, no son pocos.



El escenario también cuenta. Será un elemento estratégico. En ellos habrá compañeros que nos darán objetos, zonas que podremos destruir, varios planos...



Las armas de un ninja. Combate cuerpo a cuerpo, con armas arrojadizas, técnicas especiales exclusivas de cada ninja, habilidades como correr por paredes...



Cientos de extras. En *Ultimate Ninja*, con el dinero obtenido podrás comprar cerca de 700 elementos desbloqueables: música, vídeos, figuras... Una pasada.

LOS JUEGOS

Desde que el manga se comenzó a editar en 1999, han aparecido 19 juegos para distintas plataformas, como PSone, PS2, Nintendo DS, GameBoy Advance (de la que incluso hay una edición especial de la consola) y GameCube. Predominan los juegos de lucha, aunque también hay aventuras y rol.



LA SERIE

Las aventuras de Naruto aún no han concluido, y se han publicado 33 tomos recopilatorios (más de 18000 páginas). En España vamos por el tomo 24. Mientras, la serie de animación ya ha superado los 200 capítulos... Desde el 23 de septiembre, ya podemos ver el anime en España.





UN FIEL REFLEJO DEL **MANGA** Y **LA SERIE DE TV**

Si ya estás enganchado a la serie, te alegrará saber que el juego va a ser muy fiel tanto al manga como al anime. Un claro ejemplo de ello son los Jutsus o técnicas especiales de cada luchador, que como si de un minijuego de habilidad y reflejos se tratara, reproducen las escenas más espectaculares de la serie.





¡Introduce la secuencia! Los ataques especiales o Jutsus nos invitan pulsar los botones en el orden correcto. Así, veremos escenas como la duplicación de Naruto...





Onomatopeyas, encuadres... *NUN* será un calco de muchas situaciones del manga y la serie. De hecho, algunas viñetas y escenas serán idénticas... Como esta técnica.





Libera tu Chakra. El Chakra, o energía vital, sirve para realizar todas las técnicas ninja. y como en la serie, veremos cómo los preparan moviendo rápidamente las manos...





Y su sentido del humor... Es otra de las señas de la serie, y en el juego se plasmará sobre todo en los ataques especiales (el mal genio de Sakura, la torpeza de Naruto...).

***Ultimate Ninja* recreará de forma espectacular la serie, su humor y la forma de luchar de sus protagonistas.**

Naruto ha protagonizado 4 juegos en PS2, tres de lucha (éste es el primero) y *Uzumaki Chronicles*, que mezcla acción y aventura.



Los 14 personajes contarán con todas sus habilidades, como el control de la arena de Gaara o el dominio de las sombras de Shikamaru.

movernos por sus distintos planos (saltar al fondo, ascender por los tejados de las casas...), y podemos golpear objetos o tocar a aliados para recibir objetos de apoyo (invisibilidad temporal, incremento de la velocidad...). Y eso por no hablar de trampas en los escenarios, la posibilidad de cambiar de escenario a mitad del combate...

Pero lo mejor de todo es que *Naruto Ultimate Ninja* aún guarda muchas sorpresas...

Mucho más por descubrir. Su modo "Misión" sigue el planteamiento de la serie, y tendremos que ir aceptando más de 50 retos de dificultad creciente: gana un combate en menos de 30 segundos, derrota al rival con un ataque de Chakra... Además, con el dinero obtenido en los combates podremos hacer algo muy japonés: comprar Gashapon, es decir, una bola con premio, y hay más de 700 distintas (con miniaturas, cartas...). Por todo, *NUN* va a ser un juego de lucha muy a tener en cuenta, tanto por la legión de seguidores del manga como por aquellos que acaban de descubrirla.



PÁGINA DE PUBLICIDAD

LA FAMOSA **SAGA DE ROL** VUELVE CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

FINAL FANTASY

LA FANTASÍA QUE VIENE

Si te apasiona la saga *Final Fantasy* estás de enhorabuena. En los próximos meses vamos a recibir varios juegos y películas que pertenecen a esta mítica serie de juegos de rol. Algunos de estos productos se desarrollan en el universo del inolvidable *Final Fantasy VII*, pero también se avecinan nuevas historias igual de emocionantes. En este reportaje te desvelamos todos los detalles de los *Final Fantasy* que están por llegar.


DIRGE OF CERBERUS: FFVII


CRISIS CORE: FFVII


FFVII: ADVENT CHILDREN


FINAL FANTASY XII

PS2 SQUARE ENIX ACCIÓN NOVIEMBRE

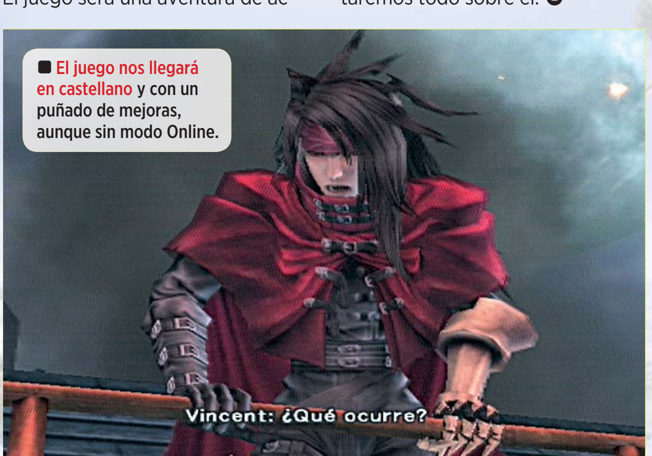
Dirge of Cerberus: FFVII

SI TE GUSTÓ EL JUEGO DE ROL EN PSONE, NO TE PIERDAS LA AVENTURA DE ACCIÓN EN PS2.

Hemos tenido que esperar, pero ya falta muy poco para que podamos disfrutar aquí de *Dirge of Cerberus*, el juego de acción ambientado en el universo del inolvidable *FFVII* y protagonizado por uno de sus personajes más carismáticos: el misterioso Vincent Valentine. Junto a él lucharemos contra los soldados de una organización llamada Deepground, en una aventura en la que descubriremos bastantes detalles sobre el pasado de Vincent y su relación con la corporación Shinra. Y, cómo no, también harán su aparición otros importantes personajes de *FFVII*, como Yuffie, Tifa o Cloud. El juego será una aventura de acción en tercera persona plagada de intensos combates. Vincent podrá manejar armas de fuego, pelear cuerpo a cuerpo, realizar saltos acrobáticos e incluso convertirse temporalmente en una brutal criatura. Y lo mejor de todo es que, al acabar cada misión, podremos mejorar nuestras armas y habilidades (como en un RPG). Para terminar, hay que decir que la espera ha merecido la pena, ya que a la traducción al castellano hay que sumarle que nuestra versión será un 20% más rápida que la japonesa y que habrá 40 misiones nuevas y más mejoras para las armas. El mes que viene os lo contaremos todo sobre él.



FFVII: Dirge of Cerberus será una aventura de acción en tercera persona protagonizada por Vincent Valentine. Podremos manejar armas, realizar saltos y combos de golpes e incluso devastadores ataques límite.



El juego nos llegará en castellano y con un puñado de mejoras, aunque sin modo Online.







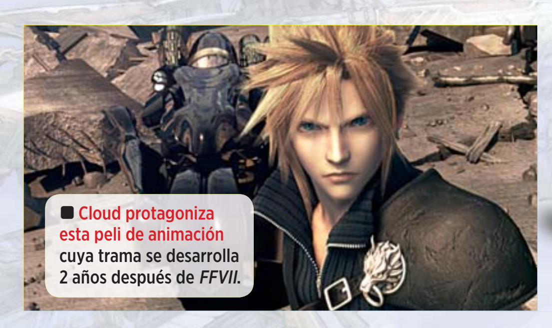
La historia transcurre 3 años después de lo acontecido en *FFVII*. Descubriremos secretos sobre Vincent Valentine.

DVD-UMD | SQUARE ENIX | ACCIÓN | PRINCIPIOS 2007

FFVII: Advent Children

YA FALTA MENOS PARA LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN MÁS ESPECTACULAR.

Después de mil y un retrasos, parece que por fin podremos disfrutar a principios de 2007 de "Advent Children" en sus versiones UMD y DVD (no olvidemos que ya está a la venta en casi todo el mundo). Como ya sabréis, es una película de animación 3D de excelente factura técnica (cercana a "La Fuerza Interior") que se desarrolla 2 años después de *FFVII*. En ella, Cloud y muchos de los protagonistas del juego deberán evitar el resurgir de Jenova (el origen genético de Cloud) y se volverán a enfrentar contra el mismísimo Sephiroth, en un gran clímax final que corona una película plagada de espectaculares secuencias de acción. Además, Square Enix ya ha confirmado que habrá una nueva edición de la peli en Blu-ray con escenas inéditas.



Cloud protagoniza esta peli de animación cuya trama se desarrolla 2 años después de *FFVII*.

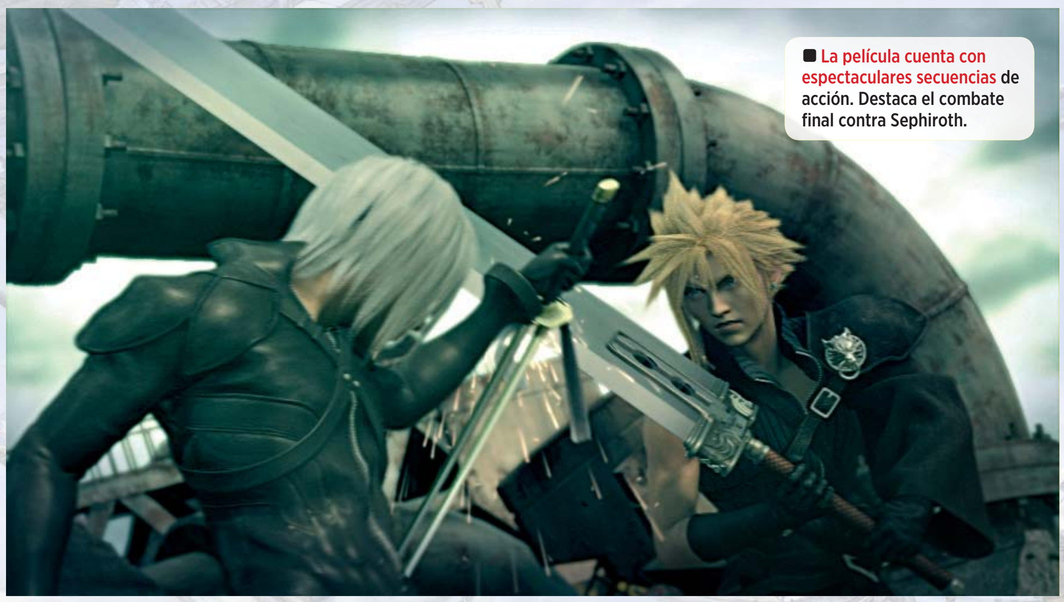


Aquí tenéis la carátula de la edición en DVD. Si no hay nuevos retrasos, saldrá en España a principios de 2007.



Personajes de *FFVII* como Red XIII, Cid, Tifa, Vincent o Barret volverán a unir sus fuerzas contra las fuerzas oscuras.





La película cuenta con espectaculares secuencias de acción. Destaca el combate final contra Sephiroth.

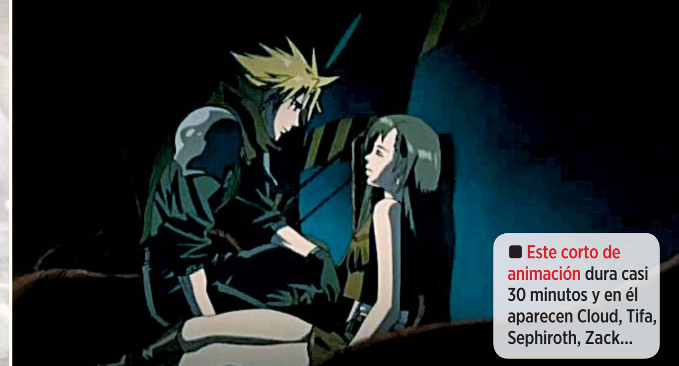
DVD | SQUARE ENIX | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

FFVII: Last Order

UN CORTO DE ANIMACIÓN PARA VERDADEROS FANS DE *FFVII*... PERO SÓLO PARA JAPÓN.



"FFVII: Last Order" es una pequeña OVA ("Original Video Animation") de casi 30 minutos de duración incluida en la edición de coleccionista para Japón de "FFVII: Advent Children". Se desarrolla 2 años antes de *FFVII* y en ella se narran los sucesos acontecidos en Nibelheim (el pueblo natal de Cloud y Tifa), donde Sephiroth descubrirá sus auténticos orígenes. Aunque no aporta demasiado, es un buen extra para los fans de *FFVII*. Una pena que no esté incluido ni en la edición USA de la peli ni en la europea...



Este corto de animación dura casi 30 minutos y en él aparecen Cloud, Tifa, Sephiroth, Zack...

PS2 | SQUARE ENIX | ROL | PRIMER TRIMESTRE 2007

Final Fantasy XII

LA SAGA SE DESPIDE DE PS2 CON SU ENTREGA MÁS INNOVADORA Y ESPECTACULAR.

Ya falta menos para disfrutar de la fantasía definitiva en PS2. Se rumorea que en febrero ya podremos disfrutar con el último *FF* para PS2, que a la postre será la entrega más innovadora y espectacular de la serie. Innovadora por la libertad de movimientos y por su rediseñado sistema de combate, que dice adiós a los combates aleatorios y que permite peleas mucho más dinámicas (sólo manejamos a un personaje, nos moveremos por el escenario durante el combate, podremos dar pautas a nuestros aliados, etc.). Y espectacular, por su alucinante apartado técnico, que hará que la emocionante historia de *FFXII* nos entre por los ojos desde el principio. Qué ganas de pillarlo en castellano...



Completar el juego al 100% nos puede llevar unas 120-150 horas, según sus creadores...

Los combates no son aleatorios. Podremos movernos, dar órdenes a aliados y realizar hechizos y ataques límite.

No habrá un camino prefijado. El desarrollo será más abierto y habrá misiones secundarias.

Merchandising de tu saga favorita

SI TU PASIÓN POR *FINAL FANTASY* VA MÁS ALLÁ DE LOS JUEGOS, NO TE PIERDAS OTROS PRODUCTOS QUE HAY INSPIRADOS EN ELLA.

La saga *Final Fantasy*, junto a otras de gran renombre como “Dragon Ball”, “Los Caballeros del Zodíaco” o *Dragon Quest*, ha dado lugar a multitud de artículos relacionados con ella: figuras de resina, muñecos articulados, peluches, relojes, colgantes, cojines, tarteras... Como no, la gran mayoría de estos artículos los disfrutan los japoneses en exclusiva, pero cada vez nos llegan más cosas de este tipo a las tiendas especializadas españolas. Y si no, siempre se puede recurrir a la importación...

Las figuras de *FFVII* son un preciado objeto de coleccionista. Hay distintas colecciones.

PSP | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Crisis Core: FFVII

LA SAGA SE VA A ESTRENAR EN PSP CON UN JUEGO DE ROL DE ACCIÓN QUE DESVELARÁ ALGUNOS MISTERIOS DE *FFVII*.

Crisis Core: FFVII es el cuarto capítulo de lo que Square Enix denomina "Compilation of *FFVII*" (una recopilación de productos sobre *FFVII* en los que se incluye "Advent Children", *Dirge of Cerberus* o *Before Crisis*). Con este juego, la saga se estrenará en PSP con un prometedor "action-RPG" protagonizado por Zack y cuya historia se desarrolla años antes de *FFVII*. No se han revelado muchos detalles sobre él, ni siquiera su fecha de lanzamiento.



Zack, un compañero de Cloud, protagonizará este juego de rol de acción para PSP.

PSP | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Emulador para PSP

¿QUIÉN PUEDE RESISTIRSE A VOLVER A DISFRUTAR DE LAS TRES ENTREGAS DE *FINAL FANTASY* DE PSONE EN PSP?

Otro apetitoso bocado para los fans de las saga que está aún por llegar. ¿Os apetece disfrutar de los inolvidables *FFVII*, *FFVIII* y *FFIX* en vuestra PSP? Pues pronto será posible gracias al emulador de PSone para PSP que estará disponible en 2007. Podremos ejecutar los juegos desde la Memory Stick y ajustar la visualización de los mismos al formato panorámico de la pantalla de PSP. Tentador...



Final Fantasy VII. Vuelve al vivir uno de los juegos de rol más aclamados de la historia.



Final Fantasy VIII. También disfrutaremos de la épica historia de Squall y Rinoa.



Final Fantasy IX. Esta entrega supuso una fenomenal despedida de la saga en PSone.



MÓVILES | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

La saga Final Fantasy, también para móviles

NI SIQUIERA LOS TELÉFONOS MÓVILES SE HAN RESISTIDO AL FENÓMENO *FINAL FANTASY*.

Otra forma de disfrutar de *FF* es a través de juegos para el teléfono móvil, aunque no hay planes para traerlos a España. Para empezar, existe una versión del primer *Final Fantasy* (lanzado originalmente en 1987). Inspirados en *FFVII*, tenemos *Snowboarding* (Cloud desciende por una montaña haciendo snowboarding, como en *FFVII*) y *Before Crisis*. Y para más adelante están preparando *FF Agito XIII*.



Final Fantasy. El primero, el original. Lanzado en 1987 en NES, luego salió para MSX, WonderSwan, PSone y, ahora, en versión móvil.



Before Crisis: FFVII. Otra entrega de "Compilation of *FFVII*". Su trama tiene lugar 6 años antes de *FFVII* y debemos detener los planes de Shinra.



Final Fantasy Agito XIII. Fue presentado en el pasado E3 y está dentro del ambicioso proyecto "Fabula Nova Crystallis".

El futuro de Final Fantasy

EN LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS, SQUARE ENIX APOSTARÁ POR PS3.

Aunque la compañía también desarrolla para otros formatos, está claro que será PS3 la que se lleve los mejores *FF*. En el pasado E3 se anunciaron simultáneamente *FFXIII* y *FF Versus XIII*, dos juegos enmarcados en el proyecto "Fabula Nova Crystallis", en el que también está *FF Agito XIII*, para móvil. Aquí os mostramos algunas pantallas que nos hemos traído del reciente Tokyo Game Show.

Final Fantasy XIII





UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE... Nos llevará a un mundo futurista iluminado por un cristal que debe ser protegido para evitar que nuestra especie desaparezca. En las imágenes aparece una bella heroína, aunque no es seguro que sea la protagonista.

Final Fantasy Versus XIII



... Y POR PARTIDA DOBLE En el segundo juego dentro del universo "Fabula Nova Crystallis", la trama también girará en torno al mito de un fabuloso cristal. También sabemos que ofrecerá una historia y personajes nuevos, y parece que estará más enfocado a la acción.




SCARFACE. Una aventura de mafiosos a la altura de *GTA*.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT. El espía perfecto vuelve a PS2.



MOTO GP. Conviértete en el campeón del mundo...portátil.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

PSP

¡EMPIEZA LA TEMPORADA!

Y no nos referimos sólo al fútbol. Se acercan las navidades y todas las compañías se preparan para sorprendernos con su artillería pesada. Este mes tenemos una avanzadilla de auténtico lujo. Desde el sorprendente y divertido *Scarface* al clásico *Mortal Kombat*, este año más completo que nunca.
El partido del siglo está servido ¿*FIFA* o *PES*? Aunque si eres amante del baloncesto lo vas a tener aún más difícil ¿*NBA 2K7* o *NBA Live 07*? Y si te gusta el manga, atento, que *Los Caballeros de Zodíaco* pronto van a tener que competir con *Dragon Ball Z Tenkaichi 2* y con *Naruto*, que por fin parece que se estrena en nuestro país. Y los que busquen experiencias diferentes que estén atentos a los variados y divertido juegos de *EyeToy*, *SingStar* y *Buzz!*
¿Y PSP? Pues de lujo: *Killzone Liberation*, *Moto GP*, *Ridge Racer 2*... ¿Vas a saber qué elegir?

PÁGINA 46

PES6 se estrena mostrando ligeras novedades jugables y más opciones que nunca.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...


Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:



12+ EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

PES6 es la nueva y esperada entrega del simulador de fútbol de Konami. Fútbol en estado puro.

3+

Género
DEPORTIVO

Desarrollador
KONAMI

Editor
KONAMI

Lanzamiento
26 DE OCTUBRE

Precio
62,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
DE 1 A 8

Modo Online
HASTA 4 JUGADORES

Guardar partidas
ENTRE PARTIDOS

Página web
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES

VUELVE EL **SIMULADOR** DE FÚTBOL MÁS **APASIONANTE**

PES6 Pro Evolution Soccer 6

La temporada de fútbol en PS2 no está completa sin *PES* y la nueva entrega de esta exitosa serie ya está aquí para enamorar a todos los "futboleros".

Después de contemplar en el pasado número las excelencias del nuevo *FIFA*, este mes le toca el turno a su eterno "rival", *Pro Evolution Soccer*. Año tras año, el simulador de fútbol de Konami ha ido poniendo el listón muy alto, sobre todo a la hora de jugar, a la vez que mejoraba poco a poco su asignatura pendiente: la escasez de opciones y licencias. Y esta edición desde luego no iba a ser una excepción...

El punto fuerte de *PES6* sigue estando en su sistema de juego, algo exigente de primeras, pero irresistible con algo de práctica y habilidad. Lo cierto es que no ha cambiado mucho con respecto a anteriores ediciones (si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?) aunque sí que se han incluido sutiles mejoras que lo harán aún más realista. Prueba de ello son los tiros a puerta, que dependerán más que nunca de múltiples factores (posición del jugador con respecto a la portería, postura y calidad del jugador, si chutamos en carrera o no...). Además, se han incluido algunos nuevos regates y gestos técnicos. También se

ASÍ ES EL NUEVO "CRACK" DE LOS JUEGOS DE FÚTBOL

1 **GRAN APARTADO TÉCNICO.** Aunque similar al de *PES5*, en Konami afirman que han exprimido PS2 a tope.

2 **SISTEMA DE JUEGO.** Como siempre, parte del anterior y ha sido mejorado con sutiles detalles.



3 **NUEVOS MODOS DE JUEGO.** Como clasificar a la selección para el Mundial jugando las rondas previas.

Adriano, delantero brasileño del Inter, es la imagen del juego junto a Cesc Fábregas.



El sistema de juego no ha cambiado. Pretende ser realista y por ello es bastante exigente.



Los tiros a puerta han sido mejorados. Disparar bien o mal depende más que nunca de muchos factores.



La IA ha sido mejorada. El equipo se mueve mejor en bloque y los porteros cantan menos.

» MÁS REALISTA Y ACTUALIZADO QUE NUNCA

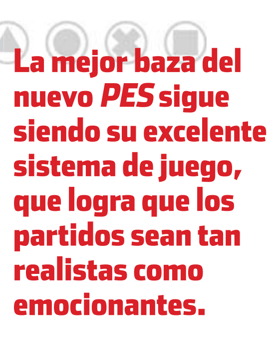
Uno de los aspectos que más nos ha sorprendido de *PES6* es el esfuerzo que han hecho (y que no solían hacer) para actualizar a tope las plantillas y "clavar" las equipaciones. Además, han incluido nuevas licencias de clubes y selecciones nacionales.



EQUIPACIONES REALES. A los equipos licenciados no les falta ni un solo detalle.



MÁS LICENCIAS. La liga francesa, clubes sueltos como Benfica, algunas selecciones...



La mejor baza del nuevo *PES* sigue siendo su excelente sistema de juego, que logra que los partidos sean tan realistas como emocionantes.

ha trabajado en la IA, incluyendo leves mejoras en los porteros (uno de los aspectos más criticados), y en los árbitros, que ahora serán inflexibles ante un "hachazo" por detrás... Y hablando de los árbitros, ahora nos permitirán sacar rápidamente una falta en corto para sorprender a los rivales, aunque lamentablemente no cuando queramos. Esto último es un ejemplo de lo que se ha trabajado para que los partidos resulten más fluidos. Incluso se han eliminado las molestas ralentizaciones de antaño.

Otro aspecto a destacar del nuevo *PES* es su mejora sustancial en cuanto a licencias y modos de juego. Este año incluye 5 ligas, (4 de ellas licenciadas: la española, la italiana, la holandesa y, como novedad, la francesa), además de clubes sueltos (muchos de ellos reales, como el Bayern de Munich, el Olimpiakos griego o el Celtic de Glasgow.) y 57 selecciones (8 de ellas licenciadas, incluida la española). Pero lo que más nos ha sorprendido es el cuidado que han puesto este año a la hora de actualizar las plantillas. Un trabajo impecable al que Konami no nos tenía acostumbrados en anteriores entregas.
En cuanto a modos de juego, además de la famosa Liga Master, las Ligas y Copas de rigor, los entrenamientos y los partidos amistosos y Online, este año se les van a unir dos modalidades más: partidos "rápidos" entre equipos de estrellas genera- »



Los partidos tendrán climatología variable (lluvia, nieve, soleado...) y puede cambiar durante el partido.



Este año *PES6* llega más actualizado que nunca: últimos fichajes, plantillas creíbles, dorsales reales... Han hecho un gran esfuerzo.



¿Torres "picando" el balón ante la salida del portero? Con un poco de práctica y habilidad podréis hacer de todo con el balón.



Los partidos son más fluidos gracias a añadidos como el saque rápido o la ausencia de ralentizaciones. Eso sí, los árbitros son más "tarjeteros".



Se han añadido nuevas y espectaculares animaciones, que van a ilustrar de maravilla los nuevos regates y gestos técnicos.



Gráficamente, *PES6* es muy bueno, aunque parecido a *PES5*.

dos aleatoriamente y el Partido Internacional, en el que clasificaremos a nuestra selección jugando las rondas previas de un torneo internacional, para luego intentar ganarlo. Como veis, hay fútbol para rato.

Donde menos diferencias vais a encontrar a priori es en el apartado técnico. Pero si os fijáis detenidamente apreciaréis algunas mejoras en el modelado de los jugadores, unas equipaciones mucho más trabajadas y, sobre todo, nuevas animaciones. Además, hay que insistir en que se han eliminado las ralentizaciones.

PES6 ofrece más modos de juego, nuevos equipos y licencias y las plantillas más actualizadas que nunca.

Un buen sonido ambiente, el trabajo de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano en los comentarios (un poco mejor que el del año pasado, aunque muchos se repiten) y de nuevo una Tienda donde podremos desbloquear diversos extras redondean un gran simulador de fútbol. ¿Merece la pena comprarlo teniendo el anterior y considerando sus leves mejoras? Nosotros pensamos que sí, pero esto siempre depende de lo "futbolero" que seas. Y es que esta serie ha llegado a su cúlmen en PS2. Mucho nos tememos que para ver mejoras sustanciales en los terrenos de juego "consoleros" habrá que esperar a la próxima generación.

Algunas selecciones están licenciadas, como la española, la argentina o la checa.



MÁS MODOS DE JUEGO QUE NUNCA

Además de "lo de siempre", *PES6* trae algunos modos de juego nuevos y opciones como "conectarlo" a la versión de PSP.



LIGA MASTER MEJORADA. Con nuevas opciones y más profundidad.



PARTIDO DE ESTRELLAS. La CPU te creará equipos de estrellas aleatoriamente.



CLASIFÍCATE PARA EL MUNDIAL. Jugando las rondas previas y luego gánalo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sutiles mejoras en el sistema de juego y nuevos modos de juego, opciones y licencias.

» LO PEOR
Teniendo *PES5*, puede que a algunos no les compense su compra por sus leves mejoras.

Te gustará + que... PRO EVOLUTION 5



Te gustará = que... FIFA 07



93	**» GRÁFICOS** Han mejorado detalles, pero en general es parecido al anterior.
89	**» SONIDO** Buen sonido ambiente. Los comentarios mejoran, pero poco...
94	**» DIVERSIÓN** Solos o en compañía, disfrutaréis con el fútbol más apasionante.
94	**» DURACIÓN** Su complejo sistema de juego y sus modos aseguran fútbol para rato.
NOTA 93	Un año más, el nuevo *PES* hace valer su mejor arma (su realista sistema de juego) y mejora en opciones y licencias. Soberbio.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
RADICAL ENT.
Editor
VIVENDI UNIVERSAL
Lanzamiento
20 DE OCTUBRE
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.SCARFACEGAME.COM/US/

Tony Montana ha vuelto a la ciudad de Miami y nosotros nos metemos en su pellejo para recuperar su imperio criminal.

AMBICIÓN Y **CORRUPCIÓN** EN MIAMI

Scarface The World Is Yours

Puedes ser el tipo más duro del mundo. Y el más listo. Pero, si no tienes ambición y valor, nunca llegarás a ser un auténtico Señor del Crimen.

Las aventuras de mafiosos se han inspirado desde siempre en el cine del género, así que sólo era cuestión de tiempo que se lanzaran juegos directamente basado en películas clásicas. El camino lo abrió *El Padrino* y ahora nos llega *Scarface*, adaptación del film de 1983 dirigido por Brian de Palma y protagonizado por Al Pacino, y que en España se llamó "El Precio del Poder".

El juego comienza después de la peli, proponiendo un final alternativo: son los años 80 y Tony Montana, antiguo rey del crimen de Miami, busca recuperar su imperio delictivo. Así, en el pellejo de este ambicioso criminal, nos movemos libremente por dos grandes escenarios, la ciudad de Miami y el archipiélago de las Bahamas, tanto a pie como pilotando cualquier coche o lancha motora que encontremos en nuestro camino. Y nuestro objetivo es acumular poder y riqueza, para lo que realizamos misiones principales que generalmente nos proponen los dueños de los "garitos" de la ciudad como requisito previo a comprar

DE LO MÁS BAJO **A LA CIMA DEL CRIMEN ORGANIZADO**

1 LA LEY DE LA ACCIÓN. Las intensas misiones principales se centran en tiroteos y persecuciones en coche.



2 CONOCE LA CALLE. Para ganar dinero hay que tratar con traficantes, luchar con bandas rivales...

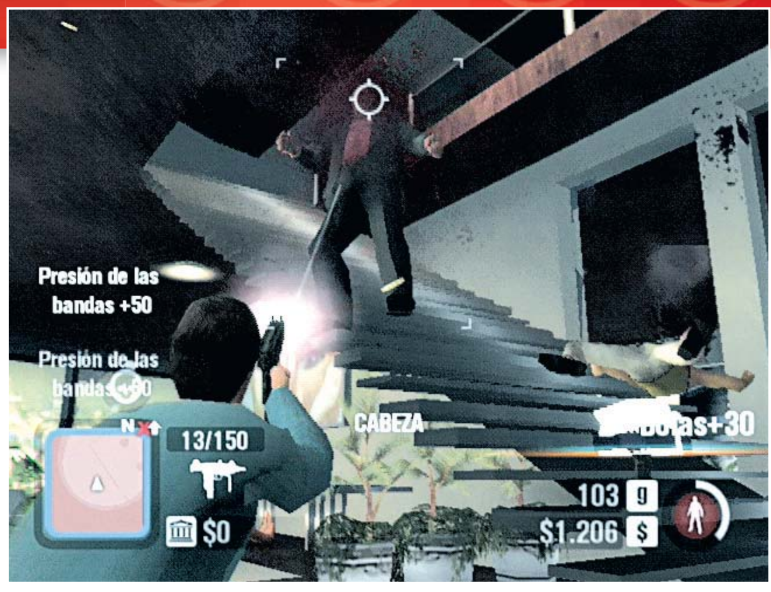


3 LUJO Y PLACER. Con la pasta contratas empleados o compras vehículos, y así ganas respeto.

Tony Montana es el prota absoluto de *Scarface*. Un criminal sin escrúpulos al que Al Pacino presta su rostro.



A pie o pilotando coches y lanchas ficticios, la libertad para movernos por Miami es total.



Los más intensos tiroteos contra decenas de enemigos protagonizan muchas misiones del juego.



Si no disponemos de armas de fuego, podemos pelear con los puños o armas blancas.



» LA TERRIBLE IRA DE TONY MONTANA

La salvaje personalidad de Tony se refleja en las escenas de acción. Podemos retar a los enemigos y entrar durante unos segundos en un estado de ira. La acción pasa a una vista subjetiva y se ralentiza, y Tony es invulnerable y su munición es infinita.



¡VENID SI OS ATREVÉIS! Podemos increpar a los enemigos, aumentado así el Medidor de Ira.

NADIE PUEDE PARARME. Durante los ataques de ira Tony es invulnerable.

Tomar el control del crimen organizado en el Miami de los 80 es nuestro objetivo en esta aventura, que es de las más brillantes del género.

sus locales: proteger a aliados del ataque de bandas enemigas, tomar "garitos" rivales a tiros, perseguir a mafiosos que escapan en coche... En todas estas tareas la nota constante son unos tiroteos que rebosan emoción gracias a un control sencillo y efectivo y, sobre todo, a los enemigos: tipos armados hasta los dientes que nos atacan en grandes grupos y con una conseguida I.A., y contra los que sólo vale ser rápido y letal para sobrevivir. Añadimos a esto las veloces persecuciones en vehículos con un genial control y tenemos emoción asegurada.

Además de las misiones principales, también afrontamos muchas tareas más sencillas pero igualmente necesarias para avanzar: luchar contra las bandas para conquistar su territorio, tratar con traficantes de drogas, usar el dinero que ganamos para comprar vehículos y objetos de lujo con los que decorar nuestra mansión y demostrar así nuestro poder... De hecho, hay que repetir con bastante frecuencia estas "minitareas", lo que ralentiza un poco el desarrollo pero al mismo tiempo le da gran profundidad. Aunque un desarrollo apasionante perdería enteros sin una ambientación a la altura...

Técnicamente *Scarface* es magnífico. El diseño de Miami es realista y detallado, y sólo se puede criticar una generación algo brusca de los escenarios, habitual »



Para expandir nuestro imperio hay que realizar todo tipo de tareas. Las principales no las encargan los dueños de locales.



Pero también es obligatorio realizar tareas secundarias: traficar, acabar con bandas rivales, gastar la pasta en lujos exagerados...



Con cada tarea realizada ganamos respeto, que nos sirve para sobornar más fácilmente a la poli, intimidar a las bandas rivales...



Las Bahamas son el segundo gran escenario del juego. Accedemos a ellas la mitad de la trama y nos movemos por las islas con libertad.



La variedad de vehículos se limita a coches y lanchas, pero eso sí, están muy bien realizados y tienen un magnífico control arcade.



El realismo del juego está garantizado gracias a un apartado gráfico, que además no escatima en "gore".

en el género. El diseño de los vehículos (ficticios, eso sí), es sobresaliente, los personajes están muy bien modelados y animados, y la recreación del ambiente de la peli es muy buena: Al Pacino presta su rostro a Montana y el juego mantiene el tono adulto del film: hay escenas "gore", el lenguaje es explícito...

La guinda la pone el sonido: el doblaje está en inglés pero es buenísimo (una curiosidad: a un personaje le pone voz José Coronado). Y hasta podemos elegir el orden de reproducción de los más de 150 temas de la banda sonora, algunos "ochenteros" de artistas como Iggy Pop, Public Enemy o Judas Priest y otros de rap y hip hop actuales (incluido uno de la Mala Rodríguez). Así que si tienes más de 18 años disfrutarás de un juego adulto, intenso y muy bien realizado, que se convierte por méritos propios en un serio rival de la saga *GTA*.

Tan adulto como la película, el juego refleja fielmente la ambiciosa y salvaje personalidad de Tony Montana.



LOS SOLDADOS DEL IMPERIO DEL CRIMEN

Para conseguir pasta, en cualquier momento podemos realizar pequeñas misiones con tres empleados de Tony.



EL CHÓFER. Está especializado en robar coches y venderlos en garajes clandestinos.



EL MATÓN. Intimida o elimina a rivales de otras bandas usando todo tipo de armas.



LA ASESINA. Experta en el uso de métodos silenciosos, como el rifle de francotirador.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las intensas escenas de acción, que recrean con acierto la personalidad del prota.

» LO PEOR
La necesidad de repetir tareas secundarias ralentiza un poco el desarrollo.

Te gustará + que... TRUE CRIME NYC



Te gustará − que... GTA SAN ANDREAS



91	**» GRÁFICOS** Calidad y realismo en escenarios, personajes y vehículos.
90	**» SONIDO** Genial banda sonora y un doblaje muy bueno... aunque en inglés.
92	**» DIVERSIÓN** La acción es muy intensa y el desarrollo variado y profundo.
90	**» DURACIÓN** Al ser obligatorio realizar tareas secundarias, alcanza las 40 horas.
NOTA 91	Es una de las mejores aventuras de mafiosos por su desarrollo intenso y variado, su calidad técnica y la genial ambientación.



Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
UBISOFT
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
2 DE NOVIEMBRE
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
HASTA 6 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.SPLINTERCELL.COM

Double Agent es la cuarta aventura en PS2 del espía Sam Fisher.

AFRONTA LA **MISIÓN MÁS PELIGROSA** DE SAM FISHER

Splinter Cell Double Agent

Después de salvar el mundo unas cuantas veces, el espía Sam Fisher se despide de PS2 con su aventura definitiva. ¿Te atreves a acompañarle?

Ha salvado el mundo de peligrosas conspiraciones en más de una ocasión, pero en su cuarta aventura para PS2 se va a enfrentar a la misión más complicada de su vida. En *Splinter Cell: Double Agent*, el agente Sam Fisher deberá infiltrarse en un peligroso grupo terrorista haciéndose pasar por uno de ellos...

Como espía, nuestra misión será sabotearla desde dentro. Pero claro, para poder pasar desapercibido ante los criminales nos veremos obligado a actuar como ellos. ¿Serás capaz de cumplir con sus crueles órdenes y de poner en peligro la vida de inocentes? ¿O por el contrario arriesgarás tu posición en la banda actuando con justicia, aunque eso levante las sospechas de los terroristas? Todas estas dudas nos asalta-

» ASÍ TRABAJA UN **MAESTRO** DE LA **INFILTRACIÓN**

1 **EN LA SOMBRAS.** Aprovecha los escenarios para sorprender a los enemigos desde cualquier sitio.

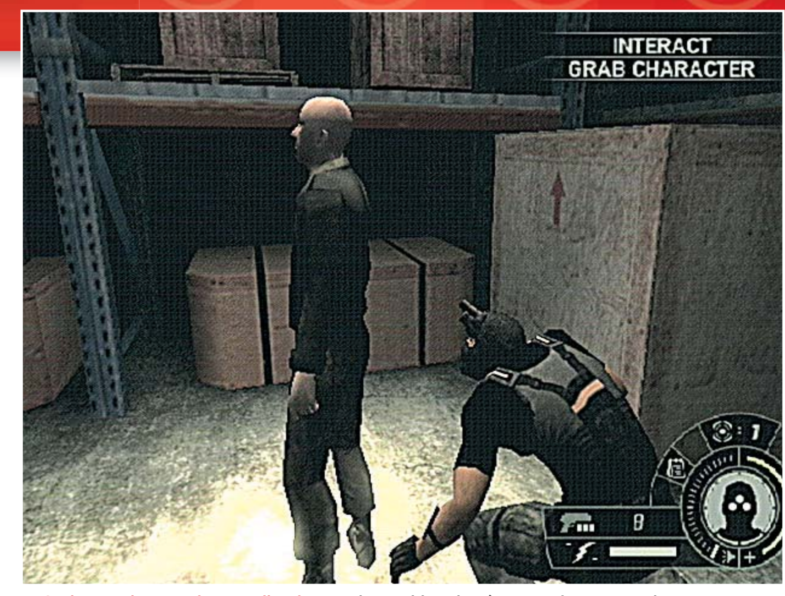
2 **TOMA DECISIONES.** En la aventura tendremos que decidir, lo que tendrá consecuencias en el desarrollo.

3 **NUEVAS OPCIONES.** Como desarmar y reducir al enemigo pulsando una secuencia de botones.

Sam Fisher debe infiltrarse en un grupo terrorista letal.



Sam vuelve en otra aventura de acción y sigilo que le llevará a Nueva York, Cozumel, Kinshasa...



Acabar con los enemigos en silencio y por la espalda volverá a ser mejor que usar las armas.



Sam Fisher tendrá múltiples recursos, tanto movimientos como en cuestión de armas y gadgets.

» EXTRAS MÁS ALLÁ DE LA MISIÓN PRINCIPAL

Además de la misión principal, podremos desbloquear distintas misiones alternativas. Y si quieres disfrutarlo en compañía, tienes misiones cooperativas a pantalla partida para 2 jugadores o intensas batallas Online por equipos para hasta 6 jugadores.



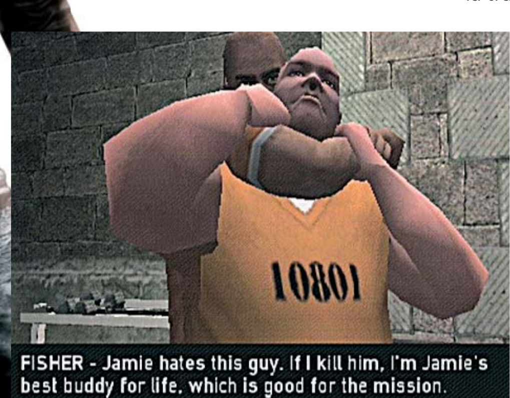
MISIONES DE BONUS. Las desbloquearemos según avancemos en la historia principal.


MODOS MULTIJUGADOR. Tanto Online como a pantalla partida.

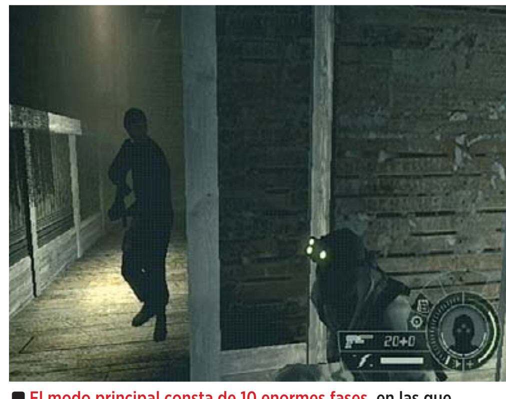
En su nueva aventura de acción y sigilo, Sam Fisher deberá infiltrarse en un grupo terrorista y actuar como ellos.

rán en las 10 enormes misiones del modo principal. En ellas, recibiremos órdenes de uno y otro bando, y las decisiones que tomemos afectarán al desarrollo. Por ejemplo, si somos demasiado "malos", al comenzar la siguiente misión puede que no nos den armas de fuego... Y no sólo eso, según como actuemos la trama puede seguir distintos derroteros y llevarnos hasta distintos finales. ¿De qué lado estarás?

Aparte de esta gran novedad, el desarrollo seguirá ofreciendo misiones principales y secundarias basadas en el sigilo y, en menor medida, en la acción. Para infiltrarnos en los distintos lugares (una cárcel, un tren en marcha, un campamento en el polo, etc.) podremos volver a hacer uso de los gadgets de Sam (distintos visores, ganzúas, escáneres, cable óptico, cámaras-espía...) y sus habilidades (trepar por tuberías, tender emboscadas. etc.). Una vez más, lo ideal es pasar desapercibido y eliminar a los enemigos por la espalda, pero si la situación lo requiere, también podremos pasar a la acción empleando distintas armas. Y además, según la misión, iremos acompañados de otro personaje con el que deberemos cooperar y darle sencillas órdenes.
Todo esto, unido a la interesante trama y a la libertad de decisiones que nos deja el juego, hace que el desarrollo gane muchísimo »



Tendremos que tomar decisiones que afectarán a las misiones y alterarán el final.


El modo principal consta de 10 enormes fases, en las que encontraremos misiones principales y también tareas secundarias.

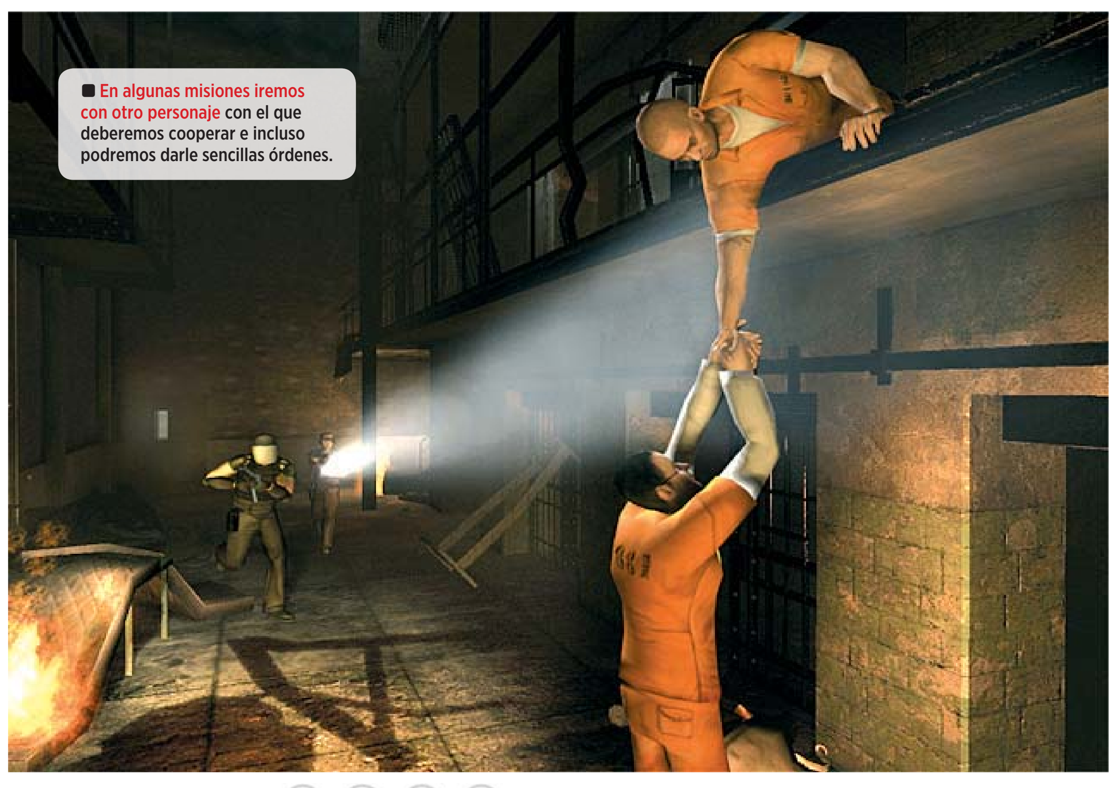

En la aventura, Sam conocerá a Enrica, una "mujer fatal" que nos dará algún quebradero de cabeza. ¿Qué relación habrá entre ellos?



Aunque el sigilo es la mejor opción, si nos descubren podremos usar todo tipo de armas: pistolas, fusiles, granadas aturdidoras...



Asaltar un tren en marcha es una de las misiones que nos propondrán los terroristas. ¿Hasta dónde llegarás para ganar su confianza?



En algunas misiones iremos con otro personaje con el que deberemos cooperar e incluso podremos darle sencillas órdenes.

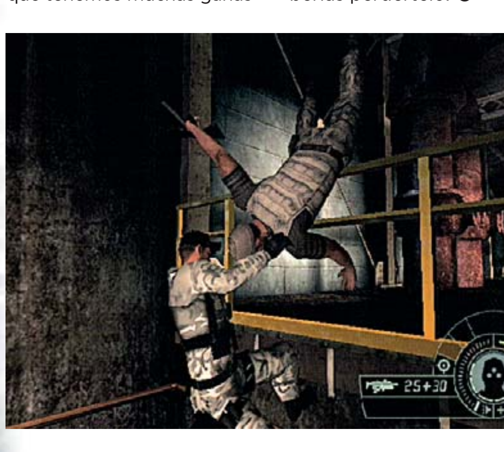
en diversión. Y es que *Double Agent* es el *Splinter Cell* que más nos ha gustado de toda la saga. Además, según avancemos en el desarrollo, podremos abrir misiones de bonus que alargan todavía más la aventura en solitario (dura unas 10-12 horas). Y si todavía te quedan ganas de más, puedes disfrutar de misiones cooperativas con un amigo a pantalla partida o de intensos piques Online.

Lo mejor de la aventura es que habrá que tomar decisiones que afectarán decisivamente al desarrollo.

En cuanto al apartado técnico, es lo que menos nos ha gustado. No es que esté mal, pero lo cierto es que se nos antoja bastante parecido a *SC Chaos Theory*. Los modelos de los personajes (salvo los principales) son mejorables y los oscuros escenarios no tienen mucho detalle. ¿Será que tenemos muchas ganas de ver actuar a Sam Fisher en PS3? Eso sí, las secuencias de vídeo son soberbias. Una sensacional banda sonora y un gran doblaje al castellano ponen la guinda al mejor *Splinter Cell* que ha pasado por PS2. Tiene todo lo bueno de los anteriores y un desarrollo más abierto, lo que a la postre lo hace mucho más entretenido. Si te gusta el género, no deberías perdértelo.



La apariencia de Sam cambia según la misión, aunque no podemos elegirlo.



UN ESPÍA CON MUCHOS RECURSOS

Movimientos de sigilo, múltiples gadgets, armas, opción de distraer a los enemigos... Sam es un experto en infiltrarse.



SUS CLÁSICOS VISORES. El nocturno, el de calor, escáner de huellas...



DISTRAE A LOS ENEMIGOS... Puedes atraerles silbando, arrojando objetos...



Y LUEGO, ¡ELIMÍNALOS! Podrás interrogarlos o acabar con ellos en silencio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Todo lo bueno de los anteriores con un desarrollo más abierto y entretenido.

» LO PEOR
Gráficamente, la saga ya no da para más. Esperamos verla pronto en PS3...

Te gustará + que... SC: CHAOS THEORY
Te gustará − que... MGS3: SNAKE EATER



89	**» GRÁFICOS** Parecidos a los de *SC Chaos Theory*, cumplen pero sin muchos alardes.
91	**» SONIDO** La banda sonora y el doblaje al castellano son sensacionales.
91	**» DIVERSIÓN** Su desarrollo abierto que depende de nuestras decisiones le da más gracia.
89	**» DURACIÓN** 11 horas de aventura principal, más las misiones extra y el multijugador.
NOTA 90	Es el mejor *Splinter Cell* de PS2, ya que conserva las virtudes de la saga y añade un desarrollo más abierto. Aunque gráficamente...

PÁGINA DE PUBLICIDAD

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

■ Después de dos juegos de lucha (*MK Deadly Alliance* y *Deception*) y otro de acción (*MK Shaolin Monks*), la saga *MK* se despide de PS2 por la puerta grande.

Género
LUCHA
Desarrollador
MIDWAY
Editor
VIRGIN PLAY
Lanzamiento
27 DE OCTUBRE
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
SÍ
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
WWW.MIDWAY.COM



EL JUEGO DE **LUCHA** MÁS **"KOMPLETO"**

Mortal Kombat Armageddon

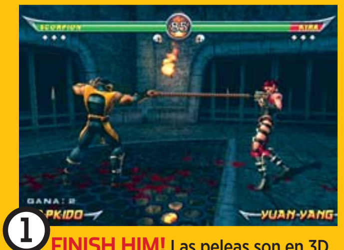
Una de las sagas de lucha con más solera de la historia se despide de PS2 con una entrega que promete ser definitiva. ¡Que comience el "kombate"!

La saga *Mortal Kombat* nació en los salones recreativos en 1992 y ha dado muchas alegrías (y algunas penas) a los fans de la lucha durante todos estos años y en múltiples formatos. Ahora, la saga se despide de PS2 con *MK Armageddon*, la entrega más ambiciosa de la saga. Y es que este completísimo arcade de lucha incluye 62 luchadores, todos los que han salido en todos los *MK* de la historia: los más clásicos (Raiden, Sonya...), los jefes (Goro, Motaro...), los secretos (Smoke, Noob Saibot...), etc. Todos ellos se enfrentarán en la batalla final, la más salvaje y reñida de la saga...

Los combates siguen la línea de los anteriores *MK* de PS2: peleas en 3D "uno contra uno" en escenarios semiabiertos, con distintos estilos de combate para cada luchador y su cruento movimiento final (el famoso "fatality"). Eso sí, se han simplificado algunos aspectos. Para empezar, cada luchador sólo dispone de dos estilos de combate (cuerpo a cuer-

■ Raiden, uno de los "veteranos", es uno de los 62 luchadores que presenta el juego.

» PELEAS SALVAJES CON MÚLTIPLES ALTERNATIVAS



1 FINISH HIM! Las peleas son en 3D y cada luchador tiene dos estilos de lucha. No faltará el golpe final ("fatality").



2 APROVECHA EL ENTORNO. Los escenarios tienen varios niveles y muchos ofrecen letales trampas o armas.



3 EDITOR DE LUCHADORES. Una novedad en la saga. Nos permite crear un luchador con gran detalle.



■ Peleas 3D "uno contra uno" y con bastante "gore" siguen siendo la seña de identidad de este *MK.*



■ Muchos escenarios se basan en entornos clásicos de la saga. Otro detalle para los fans más veteranos.



■ Gráficamente, el acabado de personajes y escenarios es muy bueno, pero parecido a *MK Deception.*

» MODOS DE JUEGO **ALTERNATIVOS**

En PS2 la saga *MK* nos ha acostumbrado a profundos modos de juego alternativos. Al clásico modo Konquest (que también está en esta edición) se une una agradable sorpresa: un juego de karts con personajes de la saga en plan "superdeformed".



KOMBATE MOTORIZADO. Carreras de karts donde todo vale para ganar, como golpes especiales.



KONQUEST. Un juego de acción en tercera persona estilo *MK Shaolin Monks.*

po y con arma), mientras que antes tenían tres. Y también se han simplificado los "fatalities": ahora se realizan encadenando sencillos combos. Pero tranquilos, que las peleas están llenas de alternativas y cada luchador dispone de un buen catálogo de golpes. Y eso sin olvidarnos de los modos de juego. Aparte del torneo, *MKA* ofrece un nuevo modo Konquest (un juego de acción en tercera persona) y estrena sorpresas como el Kombate motorizado (un juego de karts) y un potente editor de personajes. Tampoco falta la Krypta, donde podremos desbloquear diversos extras. Como veis, hay lucha para rato.

Con más de 60 luchadores y varios modos de juego, *MK Armageddon* encantará a los fans de la saga.

En cuanto al apartado gráfico, está muy cerca de lo que vimos en *MK Deception.* Tétricos escenarios, buen diseño de los personajes y todo con la oscura estética y el abundante toque "gore" que siempre acompaña a la saga. En fin, que *MKA* es el *MK* definitivo en PS2. Un gran juego de lucha capaz de combatir de tú a tú contra los *Tekken* y *Soul Calibur.* Si te gusta la saga y/o el género, no te lo pierdas.



■ Los "fatalities" se han simplificado. Ahora se realizan encadenando sencillos combos que producirán distintos resultados. "Gore" a la carta.



■ Cada personaje tiene dos estilos de lucha (cuerpo a cuerpo y armas). Antes había tres, pero a cambio se han reintroducido los combos aéreos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su elevada cifra de luchadores, los modos de juego y la cantidad de extras que posee.

» LO PEOR
Se han simplificado algunas cosas (como los "fatalities"). En Europa no hay peleas Online.

Te gustará + que... **MK DECEPTION**



Te gustará – que... **SOUL CALIBUR III**



90	**» GRÁFICOS** Todo funciona de lujo, aunque es bastante parecido a *MK Deception.*
91	**» SONIDO** Tan contundente, oscuro y brutal como siempre en esta saga.
91	**» DIVERSIÓN** Los combates están repletos de alternativas. Diversión asegurada.
93	**» DURACIÓN** 62 personajes, varios modos de juego, extras... Lucha para rato.
NOTA 91	Los fanáticos de la saga, o de la lucha, quedarán encantados con *MK Armageddon.* Uno de los mejores del género en PS2.

Género	PARTY GAME
Desarrollador	SCEE STUDIO LONDON
Editor	SONY
Lanzamiento	8 DE NOVIEMBRE
Precio con cámara	59,95 €
Precio sin cámara	39,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	DE 1 A 8
Modo Online	NO
Guardar partidas	TRAS CADA MINIJUEGO
Página web	ES.PLAYSTATION.COM



Baloncesto, fútbol, tenis, atletismo... cualquier deporte que puedas imaginar se recrea en los 101 retos del juego.

Hasta cuatro jugadores, dos por cada equipo, pueden jugar (y aparecer en pantalla) al mismo tiempo.

LLEGA LA HORA DE LOS **MINI-JUEGOS OLÍMPICOS**

EyeToy: Play Sports

¿Te gusta el deporte? Pues este nuevo *EyeToy* te va a permitir disfrutar de 101 disciplinas distintas junto a tus amigos.

Todos los deportes imaginables inspiran los minijuegos de *EyeToy: Play Sports*. Son 101 pruebas muy breves (no llegan al minuto), que van desde saltar para parar un penalti a agitar los brazos para ganar una carrera de natación, pasando por lanzar tiros libres o dardos. Y como siempre, nuestra imagen aparece en pantalla gracias a la cámara EyeToy e interactuamos con los objetos virtuales para demostrar reflejos, precisión, rapidez y a veces hasta capacidad visual.

El juego está pensado para jugar en compañía, que es cuando le vamos a sacar toda la gracia. Y es que hasta dos equipos de cuatro miembros cada uno pueden enfrentarse en competiciones de minijuegos, en las que los cuatro llegan a jugar a la vez. Así, si reúnes a un buen grupo de amigos, *EyeToy Play: Sports* es el juego EyeToy ideal para ti. Eso sí, jugando solo te cansarás muy pronto por la simpleza de sus minijuegos.



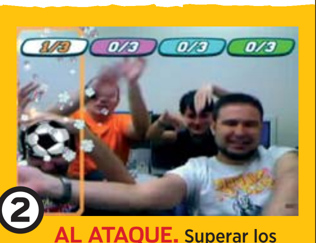
Las veloces pruebas duran unos segundos y retan nuestra precisión, reflejos, velocidad...

FORMA TU PROPIA **SELECCIÓN**

En *EyeToy Play Sports* podemos formar 2 equipos de 4 jugadores y disputar partidos de deportes como fútbol o golf. Para marcar goles o completar hoyos hay que ganar en los minijuegos que la máquina propone de entre los 101 disponibles.



1 **SOBRE EL CÉSPED.** Las partidas se organizan como partidos de fútbol, golf...



2 **AL ATAQUE.** Superar los minijuegos aleatorios es la manera de avanzar en el campo.

Personajes virtuales comparten pantalla con nosotros en muchos minijuegos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus modos multijugador y la rapidez de sus pruebas lo hacen ideal para jugar en grupo.

» LO PEOR
Las pruebas son tan sencillas que resulta casi imposible "picarse" si juegas solo.

80	**» GRÁFICOS** Tanto los fondos como los personajes son muy sencillos.
80	**» SONIDO** Simpáticas melodías y voces amenizan los minijuegos.
88	**» DIVERSIÓN** Jugar con hasta siete amigos es lo más divertido de su propuesta.
86	**» DURACIÓN** Sus 101 minijuegos dan para muchas tardes de risas.
NOTA 85	**Por el dinamismo y variedad de sus retos y las partidas para hasta 8 jugadores, es el mejor *EyeToy* para jugar en grupo.**



■ Apoyado en un genial apartado técnico y un control fabuloso, *NBA 2K7* ofrece partidos altamente realistas.

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
VISUAL CONCEPTS
Editor
2K GAMES
Lanzamiento
27 DE OCTUBRE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 2 A 4
Modo Online
2 JUGADORES
Guardar partidas
AL FINALIZAR PARTIDO
Página web
WWW.2KSPORTS.COM/GAMES/NBA2K7/COM

DISFRUTA DE UNA **JUGABILIDAD DE "ALTURA"**

NBA 2K7

Pases imposibles, mates espectaculares, tiros increíbles... Este es el espectaculo que ofrece la NBA y ahora tú eres su máxima estrella.

La serie *NBA 2K* se ha consolidado, junto a *NBA Live*, como uno de los referentes indiscutibles de los simuladores de basket. Esta nueva entrega nos trae las plantillas actualizadas de todos los equipos de la NBA y un enorme plantel de modos de juego y opciones, que son uno de los pilares sobre los que se sostiene la enorme jugabilidad de *NBA 2K7*.

Entre todos estos modos, destaca el completo "Asociación", gracias al cual podemos manejar todos los entresijos de un equipo de la NBA (desde la contratación de jugadores o entrenadores, a elegir los periodos de entrenamiento, etc.), y sentirnos un auténtico manager deportivo. Además, hay playoffs, partidos callejeros...

Pero la verdadera "joya" de este simulador se encuentra en sus realistas y emocionantes partidos. Gracias al preciso e intuitivo control, podemos hacer todo tipo de tiros, pases, mates... con una sencillez extraordinaria, lo que redunda en enfrentamientos

PREPÁRATE PARA DISPUTAR EL **BASKET** MÁS REALISTA

1 **REALISMO MÁXIMO.** Un completo control y la buena IA de los rivales logran unos realistas partidos.

2 **¿ESTADIO O CALLE?** Existen multitud de modos de juego. Incluso podemos disputar partidos callejeros.

3 **MÁS ALLÁ DEL BASKET.** Entre los extras del juego encontramos minijuegos o un editor de jugadores.

■ Todas las plantillas están actualizadas, y por supuesto, encontramos los últimos fichajes de jugadores españoles.



Apostando más por la simulación que por el arcade, *NBA 2K7* ofrece todo el espectáculo de la NBA.



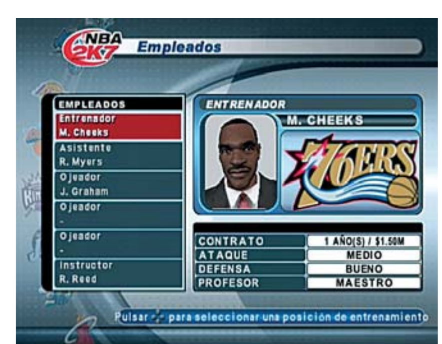
La ambientación juega un papel decisivo: animadoras, repeticiones de las mejores jugadas, etc.



Hay modos de juego para todos los gustos. Incluso es posible disputar duros partidos callejeros.

» EN TUS MANOS ESTÁ EL **DESTINO** DE UN EQUIPO

Entre el variado abanico de modos de juego, destaca "La Asociación". En esta opción de juego, manejamos todos los factores que rodean a un equipo de la NBA, tales como fichajes, tiempos de entrenamiento o tácticas de euipo.



PLANTILLA EQUILIBRADA. Tan importante es contratar jugadores como a un buen entrenador.

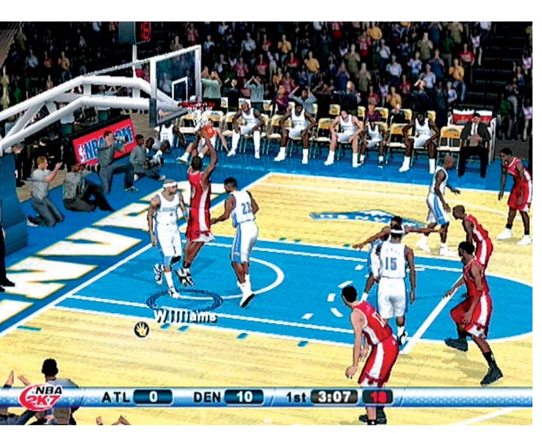


SUDAR LA CAMISETA. Un buen entrenamiento refuerza puntos débiles.

muy realistas y vibrantes, de principio a fin.

Una ambientación soberbia pone la guinda al pastel y podemos ver, entre partido y partido, el ambiente de los exteriores del estadio o los bailes de las animadoras; todo con el fin de transmitir la fuerza de un encuentro de la NBA. Tampoco podemos olvidar un gran apartado técnico donde encontramos conseguidos gráficos, animaciones realistas, comentarios en castellano... Por desgracia, no todo es bueno, ya que en esta nueva entrega no encontramos novedades reseñables respecto a la edición del año pasado. Así las cosas, estamos ante un juego extraordinario en todos los aspectos, pero que en esta ocasión sale perdiendo ante el nuevo *NBA Live 07*, el cual sí incorpora algunas interesantes novedades. Aun así, estamos ante una excelente y completa alternativa para todos aquellos que se decanten por el lado más realista del baloncesto. Y más si tenemos en cuenta el precio.

Aunque sin novedades importantes respecto a *NBA 2K6*, su realismo le mantiene en lo más alto del género.



El sistema de control permite lanzar o robar el balón moviendo el stick derecho, lo que consigue un manejo completo y realista.



Técnicamente luce de manera estupenda: suaves animaciones, estadios recreados con todo lujo de detalles, interesantes comentarios...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchos modos de juego y un completo control que permite partidos muy realistas.

» LO PEOR
No hay ninguna novedad reseñable con respecto a la entrega del año pasado.

Te gustará + que... NBA 2K6



Te gustará − que... NBA LIVE 07



89	**» GRÁFICOS** Buenas animaciones, pero algunos jugadores son poco reconocibles.
90	**» SONIDO** Sensacional tanto en sonido ambiente como en los comentarios.
90	**» DIVERSIÓN** Partidos con grandes dosis de realismo y un magnífico control.
93	**» DURACIÓN** Sus innumerables modos (online incluido) dan horas de diversión.
NOTA 90	**Un simulador de basket realista, con completas opciones y muy jugable... Eso sí, muy parecido al juego del año pasado.**



3+

Género
PARTY GAME
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
25 DE OCTUBRE
Precio con Pulsadores
59,99 €
Precio sin Pulsadores
39,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.PLAYSTATION.ES

Manejando el pulsador tenemos que superar 40 minijuegos de habilidad, rapidez y reflejos.



Saber esperar y no anticiparse es clave muchas veces, aunque si tardas mucho ¡te quedarás el último!



Los minijuegos son variados y divertidos de principio a fin, por lo que acabarás "picado" con tus rivales.

TAN FÁCIL Y **DIVERTIDO** COMO PELAR UN **PLÁTANO**

Buzz: Locura en la Jungla

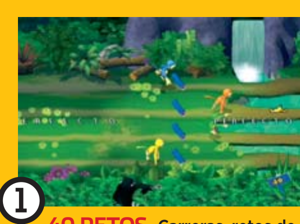
La jungla está revuelta: el concurso Buzz ha llegado hasta allí y 4 monos se han prestado a ser sus primeros concursantes.

El concurso Buzz reta ahora a los más jovenes de la casa con este simpático título ambientado en la jungla y con unos simpáticos y locos monos como protagonistas. Y como si estuviésemos en un concurso de la tele, debemos manejar el pulsador que se incluye con el juego y competir con otros tres amigos más en 40 divertidos retos.

Estas sencillas pruebas consisten en trepar por lianas esquivando los cocos que nos lanzan, memorizar y repetir una secuencia de colores, una carrera de obstáculos "con trampas", dar toques a un balón... Eso sí, podemos decidir antes de empezar la duración del concurso en tres niveles para que no se haga muy largo. Ideal para jugar con los más pequeños de la casa en familia.

CONVIÉRTETE EN EL VERDADERO **REY DE LA JUNGLA**

Aunque la dinámica es sencilla, hay que estar atentos para saber cómo superar cada prueba, y es que en algunas hay que pulsar colores concretos o el botón "Buzz" del pulsador en el momento justo.



1 **40 RETOS.** Carreras, retos de ingenio, habilidad... el concurso nos pone a prueba de muchas formas.



2 **DIVERSIÓN X4.** Hasta 4 participantes pueden concursar al mismo tiempo en el juego.

Hasta 4 monos compiten en este "salvaje" concurso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su planteamiento sencillo pero divertido, 40 minijuegos y poder jugar con 3 amigos.

» LO PEOR
Su temática y sencillez lo harán solo recomendable para los más "peques" de la casa.

80	**» GRÁFICOS** Destacan las simpáticas animaciones de los monos, para partirse.
79	**» SONIDO** La música y el doblaje son correctos, acordes con el juego.
81	**» DIVERSIÓN** Jugando en familia, los más jóvenes de la casa se lo pasarán "pipa".
78	**» DURACIÓN** Se puede ajustar la duración del concurso en 3 niveles.
NOTA 80	Un simpático concurso que por sencillez y temática está orientado a los más pequeños de la casa y al juego en familia.

Género
LUCHA
Desarrollador
NAMCO BANDAI
Editor
ATARI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
JAPONÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA COMBATE
Página web
WWW.ES.ATARI.COM/

■ Seiya y sus amigos protagonizan su segundo juego de lucha, en el que se miden contra los espectros del Hades.

¡ENCIENDE TU COSMOS PARA **LA BATALLA DEFINITIVA**!

Caballeros del Zodíaco The Hades

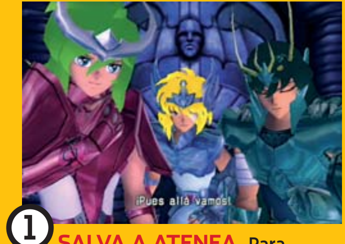
Los Caballeros de Bronce, junto a los de Oro, vuelven en esta segunda entrega dispuestos a bajar hasta el mismo Infierno para salvar a Atenea.

Los seguidores de Seiya y compañía, más conocidos como los Caballeros del Zodíaco, están de enhorabuena. Además de celebrar el 20 aniversario de la creación de la popular serie, ahora se estrena este título, que continúa el estilo de juego que ya pudimos ver en *Caballeros del Zodíacos: El Santuario.*

Para los que no jugaron al primer *CDZ*, se trata de un juego de lucha sencillo y espectacular (no en vano sus creadores son también responsables de la saga *Tenkaichi* de "Dragon Ball") donde revivimos la trama de la saga "Hades", inédita aún en España, y en la cual nuestros protagonistas se enfrentan al mismísimo Señor de los Muertos y a sus caballeros renegados, en un intento de salvar a Atenea de una muerte segura.

Así, en el modo Historia manejamos, además de a los Caballeros de Bronce, a los 12 caballeros de Oro, con los que libramos combates idénticos a los que hemos visto en la tele (repletos de las espectaculares técnicas de combate que conocemos ya). Y para que los combates





1 SALVA A ATENEA. Para ello los Caballeros irán al mismísimo Infierno y lucharán contra Hades.



2 ¡A LUCHAR! Los espectros de Hades nos saldrán al paso y tendremos que derrotarlos con nuestras técnicas.



3 USA TU COSMOS. Los golpes especiales serán nuestra mayor ventaja frente a los numerosos enemigos.

■ Los Caballeros de Bronce, Hyoga incluido, vuelven a PS2 con su segundo juego de lucha.



Podemos manejar hasta a 56 personajes distintos, incluidos los Caballeros de Oro.



Todos los golpes y técnicas vistas en la serie de televisión están reflejadas fielmente en pantalla.



Los golpes especiales siguen estando presentes, y hay que machacar botones para ejecutarlos.

» TODA LA **ESPECTACULARIDAD** DE LA SERIE

Como el primer *CDZ*, *The Hades* ofrece numerosas secuencias de vídeo con las que desarrolla la trama. En estas secuencias, y en los golpes especiales (que se realizan de forma muy sencilla), es donde se más se nota el respeto por la serie.



IGUAL QUE EN LA TELE. Si habéis visto la serie reconoceréis muchos de estos golpes.



LOS MALOS TAMBIÉN. Nuestros enemigos también tienen usan estos golpes..

sean más profundos que en el primer *CDZ*, y a la vez más fluidos, se han introducido interesantes novedades, como un sencillo minijuego estilo "piedra-papel-tijera", con el que podemos realizar hasta 3 ataques seguidos, defendernos o esperar la respuesta de nuestro rival. Dependiendo de lo que elijamos y de la elección del rival, nuestros golpes serán efectivos, no tendrán efecto e incluso nos serán devueltos.'

Los míticos Caballeros del Zodíaco protagonizan un sencillo juego de lucha, más completo que la primera parte.

El apartado gráfico también ha mejorado, y aunque podía ser más espectacular (algunos escenarios están vacíos), cumple de sobra con su cometido, recreando bastante bien a los personajes, sus armaduras y los lugares que visitan, todo ello visto ya en la serie de TV o en el manga. Quizás los más puristas echen en falta algo más de complejidad o acaben pronto cansados de la repetición de técnicas y golpes en muchos de los personajes, pero si te gustó la primera entrega o eres seguidor incondicional de "Los Caballeros del Zodíaco", es un imprescindible que tienes que tener.



Como novedad, podemos encadenar combos o realizar contraataques en un sencillo juego "piedra-papel-tijera".



También podemos pelear contra un amigo y desbloquear armaduras nuevas, personajes, escenarios, ilustraciones, canciones...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La mejora del sistema de combate, 56 personajes y la recreación de los poderes.

» LO PEOR
Poca variedad en los golpes, combates algo repetitivos, escenarios vacíos...

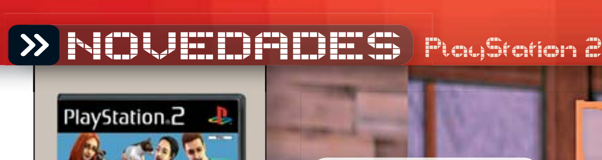
Te gustará + que... CABALLEROS DEL ZODÍACO



Te gustará − que... SUPER DRAGON BALL Z



81	**» GRÁFICOS** Lo mejor son los modelos y las animaciones. El resto, mejorable.
83	**» SONIDO** Casi todos los temas son de la saga, pero las voces están en japonés.
82	**» DIVERSIÓN** Si te gusta la saga te lo vas a pasar de miedo. Si no...
82	**» DURACIÓN** Unas 5 horas, aunque se puede "rejugar" con otros personajes.
NOTA 82	**Si te gusta la serie de dibujos, este arcade te encantará, aunque como juego de lucha no es de lo mejor de PS2.**





7+

Género	SIMULADOR SOCIAL
Desarrollador	EA GAMES
Editor	ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento	25 DE OCTUBRE
Precio	63,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	DE 1 A 2
Modo Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS CONCRETOS
Página web	WWW.LOSSIMS.COM

Mascotas introduce animales de compañía en el mundo Sim por primera vez en una consola.

LA FAMILIA SIM... Y UNO MÁS



1 **VIVIR A LO SIM.** Igual que en *Los Sims 2*, tenemos que cumplir las aspiraciones de nuestros personajes y hacerles avanzar social y profesionalmente.



2 **CUIDA DE ELLOS...** Podemos tener perros y gatos, a los que habrá que cuidar, divertir, enseñar o regañar para que se porten bien.

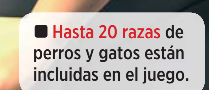
¿QUIERES TENER UN **PERRO O UN GATO?** AHORA PUEDES...

Los Sims 2 Mascotas

Llega a PS2 una nueva entrega de la famosa saga de simulación social en la que, además de manejar a nuestros Sims, vamos a cuidar y criar mascotas...

A estas alturas todo el mundo conoce a los Sims, esos simpáticos personajes a los que hay que manejar en todos los aspectos de su vida, desde el trabajo, las relaciones sociales y la higiene personal, por poner sólo unos ejemplos. Pues bien, fiel a su cita navideña, la saga vuelve a PS2 con una nueva entrega en la que, como novedad, vamos a poder tener animales de compañía en casa. Así, además de crear a nuestros Sims con el potente editor que ofrece el juego, también podemos elegir y personalizar a las mascotas que queramos (de entre las numerosas razas de perros y gatos que nos ofrecen).

Todo, desde el aspecto físico hasta la personalidad, pasando también por el "vestuario", es modificable, y uno de los aspectos más divertidos del juego. Una vez creada nuestra "familia" (aunque podemos empezar con una ya creada si queremos), manejamos a nuestros sims de igual forma a como lo hicimos en *Los Sims 2*, es decir, teniendo que completar una serie de aspiraciones de cada personaje, evitar sus miedos y ha-


Hasta 20 razas de perros y gatos están incluidas en el juego.



Podemos enseñar a nuestra mascota diferentes "trucos", como hablar, cantar, hacerse el muerto...



Relacionarse con otra gente y con sus mascotas nos ayudará a superar diversos objetivos.



En la zona centro podemos comprar objetos, bañar a nuestro animal, dejarle de vacaciones...

» CREA A TUS SIMS A TU GUSTO

El potente editor que se incluye en el juego nos permite, si creamos una familia nueva, personalizar a nuestro Sim o mascota en infinidad de apartados, desde el tipo de físico que tendrá al color de la piel o la ropa que lleven ambos.



PASO 1: EL SIM. El editor nos permite crear personajes tan disparatados como éste.



PASO 2: LA MASCOTA. También podemos "diseñarla" a nuestro antojo.

cerles avanzar profesional y socialmente en su entorno. Pero a esto ahora se le añade el cuidado de las mascotas, a las cuales, como si de otro sim se tratara (aunque no podremos manejarlos), habrá que alimentar, bañar, regañar e incluso enseñar trucos... En el apartado técnico, el juego muestra las mismas animaciones, modelados y sistema de juego que en *Los Sims 2*, y no hay grandes novedades en este sentido.

***Mascotas* sigue las mismas pautas que *Los Sims 2*, pero añadiendo ahora perros y gatos a nuestra familia Sim.**

La trabajada IA del juego deja detalles como mascotas que nos destrozaran los muebles si "pasamos" de ellas. Eso sí, pese a estas novedades, *Mascotas* tiene los mismos "peros" que la entrega anterior: estira la duración del juego ralentizando ciertas acciones (como progresar en el trabajo), algo que cansará a los más impacientes. Al menos podemos deleitarnos con temas de grupos como La Oreja de Van Gogh, cantados en simlish...

Por todo, *Mascotas* parece más una expansión que un juego nuevo, por lo que si ya tienes *Los Sims 2* y los perros y gatos no te van, no encontrarás muchos alicientes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Criar y educar a las mascotas es de lo más divertido.

» LO PEOR
Quitando las mascotas, es muy parecido a lo que vimos en *Los Sims 2*.

Te gustará + que... LOS SIMS 2 — Te gustará − que... LOS URBZ



85	**» GRÁFICOS** Correcto, pero no ha evolucionado desde *Los Sims 2*.
90	**» SONIDO** Muy bueno: incluso hay un tema de la Oreja de Van Gogh en "simlish".
80	**» DIVERSIÓN** Sólo si tenemos paciencia lo disfrutaremos "a tope".
87	**» DURACIÓN** La dinámica de juego es demasiado lenta, lo que alarga el juego.
NOTA 86	Es muy parecido a *Los Sims 2*, tanto que parece una expansión, pero si te gusta el género y los animales, pruébalo.



Como en toda la saga Sim, tenemos que mejorar las habilidades de nuestros personajes estudiando, haciendo ejercicio o cocinando, por ejemplo.



El carácter de nuestro sim y de su mascota han de coincidir o no se llevarán muy bien, lo cual, seguramente, lo pagarán los muebles.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Con un estilo de juego sencillo y accesible, este gran simulador nos trae toda la magia del basket.

Género	DEPORTIVO
Desarrollador	EA SPORTS
Editor	ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento	4 DE OCTUBRE
Precio PS2	59,95 €
Precio PSP	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	DE 1 A 4 (2 WI-FI)
Modo Online	NO
Guardar partidas	AL FINALIZAR PARTIDO
Página web	WWW.EASPORTS.COM/NBALIVE07



MACHACA EL **ARO** CON EL **SIMULADOR** MÁS COMPLETO

NBA Live 07

¿Tienes "mono" de baloncesto después del triunfo de la selección española? Entonces, bienvenido al mayor espectáculo del basket: la NBA.



Todas las plantillas están actualizadas. Y por supuesto, puedes disfrutar del juego de Pau Gasol.

Fiel a su cita anual, llega una nueva edición de *NBA Live* que viene cargada de la magia del mejor basket, las plantillas actualizadas e interesantes novedades que le convierten en el simulador de baloncesto mas completo de PS2. Y es que *NBA Live 07* mantiene el enorme abanico de modos de juego de la entrega anterior: Playoffs, Uno contra Uno, Concursos de triples y mates... Además, el completo modo Dinastía, que nos permite manejar todos los aspectos de un equipo de la NBA: contratación de empleados y jugadores, entrenamientos, etc, también tiene nuevos elementos, como la química de equipo (debemos coordinar el buen ambiente entre jugadores) o el cansancio, para crear la experiencia de juego más realista.

Pero sin unos partidos realmente emocionantes y jugables todos estos elementos no serían nada. Y de emoción y jugabilidad *NBA Live 07* anda sobrado.

SALTA A LA CANCHA Y "QUEMA" LA CANASTA



1 **VARIEDAD EXTREMA.** El juego tiene infinidad de modos de juego: playoffs, concursos de mates...



2 **REALISMO Y DIVERSIÓN.** El cuidado control permite disfrutar de todo el realismo de un partido de basket.



3 **MEJORAS JUGABLES.** Esta edición cuenta con una mejor física del balón, nuevo sistema de pases, etc.



El completo sistema de control y una apabullante jugabilidad, hacen vibrante cada partido.



Con el sistema Freestyle hacemos todo tipo de espectaculares movimientos con jugadores destacados.



Además de partidos tradicionales, tenemos concursos de triples, partidos uno contra uno, etc.

VERSIÓN PSP: BASKET EN CUALQUIER PARTE

NBA Live 07 cuenta también con versión para PSP. Además de mantener todas las opciones y jugabilidad de su hermana mayor, podemos pasar partidas grabadas del Modo Dinastía de PSP a PS2 y viceversa, para no dejar de jugar en ningún sitio. Técnicamente no desmerece y, aunque pierde algunos movimientos, gana minijuegos y extras. No te lo pierdas.

NOTA 91



PEQUEÑA PERO "MATONA". La versión de PSP cuenta con la misma calidad técnica de PS2.



JUEGO SIN FIN. Incluso se han añadido algunos minijuegos extra.

Gran parte de la "culpa" es del mejorado sistema de control, con el que además de poder realizar todo tipo de fintas, tiros y pases, podemos ejecutar movimientos especiales con los jugadores estrella de cada equipo (expertos lanzadores, ases de los triples...). Además, este año se ha incorporado un nuevo grupo de jugadores (las "superestrellas"), con movimientos únicos y más habilidades.

Por calidad técnica, jugabilidad y modos de juego, se alza como imprescindible para los fans del basket.

Un sensacional apartado técnico remata la faena (gráficos hiperrealistas, comentarios en español, animaciones fluidas...) y consigue que este simulador se convierta en una auténtica joya dentro del género deportivo. Por todo ello y gracias a las mejoras introducidas (que sin ser revolucionarias con respecto a la edición anterior, ayudan a mejorar la jugabilidad global), estamos ante la edición más completa y jugable de *NBA Live*. Eso sí, su rival directo, *NBA 2K7*, ofrece modo Online y un precio más ajustado, aunque innova mucho menos. La decisión final es tuya.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las mejoras en jugabilidad y control, así como nuevas opciones en modo Dinastía.

» LO PEOR
El número de cámaras se antoja muy escaso para un juego de estas características.

Te gustará + que... NBA LIVE 06



Te gustará + que... NBA 2K7



91	**» GRÁFICOS** Jugadores reconocibles, animaciones fluidas, buenos efectos de luz...
90	**» SONIDO** El sonido ambiente y los comentarios meten de lleno en el partido.
91	**» DIVERSIÓN** El accesible y realista control, hará que disfrutes de cada partido.
92	**» DURACIÓN** Variados y completos modos de juego, pero sin modo Online.
NOTA 91	Es el *NBA Live* más más jugable y completo gracias a las mejoras y novedades introducidas. Baloncesto en estado puro.



Esta nueva edición cuenta con interesantes novedades: nuevo sistema de pases y de lanzamiento de tiros libres, mejorada física del balón, etc.



Otra novedad es el Factor X: un jugador del banquillo adquiere movimientos especiales y se convierte en una pieza clave para vencer.





En este juego de estrategia tenemos que descubrir cómo usar las habilidades de los Lemmings para alcanzar la salida de cada nivel.

Género	ESTRATEGIA/PUZZLE
Desarrollador	TEAM 17
Editor	SONY
Lanzamiento	18 DE OCTUBRE
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	NO TIENE
Jugadores	1
Modo Online	DESCARGA DE NIVELES
Guardar partidas	TRAS CADA NIVEL
Página web	ES.PLAYSTATION.COM

El juego incluye más de 150 niveles, algunos nuevos y otros sacados de anteriores juegos de los Lemmings.

Trepar, construir escaleras o explotar como una bomba son algunas habilidades de los pequeñajos.

LOS LEMMINGS Y TÚ, **UN EQUIPO INVENCIBLE**

Lemmings

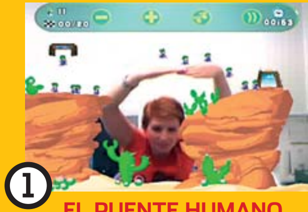
Ciertas famosas criaturitas de pelo verde vuelven a estar en peligro, y para salvarlos a todos necesitas pensar mucho... y una cámara EyeToy.

Nacido en ordenador allá por 1993, *Lemmings* sigue siendo uno de los juegos de estrategia más populares, y ahora llega a PS2 reuniendo niveles clásicos como otros diseñados para jugarse con EyeToy. En los niveles "normales" hay que llevar hasta la salida a los Lemmings que andan sin parar por escenarios 2D. Seleccionándolos con el cursor les dotamos de habilidades como trepar o cavar, y combinándolas logramos evitar los constantes peligros.

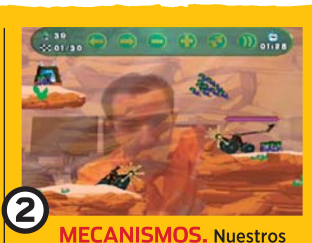
El brillante diseño de los niveles (más de 150) hace del juego un auténtico y divertido reto que nos obliga a pensar y actuar deprisa, y que en ocasiones alcanza una alta dificultad. Y eso sin contar los 20 divertidos niveles diseñados para jugarse con EyeToy. Si a eso añadimos un editor de niveles y la opción de colgarlos o descargarlos de Internet, este juego es muy completo si te gusta "darle al coco".

COMPARTE CÁMARA CON LOS **LEMMINGS**

En los 20 niveles exclusivos para la cámara EyeToy nuestra imagen en pantalla sirve para ayudar a los Lemmings: utilizamos nuestro cuerpo para que caminen sobre él y lleguen a la salida, para activar mecanismos...



1 **EL PUENTE HUMANO.** Los Lemmings caminan sobre ti para sortear peligrosos abismos.



2 **MECANISMOS.** Nuestros movimientos también sirven para activar ascensores, catapultas...

Los Lemmings caminan sin parar por los niveles, totalmente ajenos a los peligros. A nosotros nos toca salvarlos a todos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue siendo un reto a la inteligencia. En algunos niveles hay que pensar muuuuucho.

» LO PEOR
Técnicamente no pasa de correcto, y la dificultad de algún nivel llega a desesperar.

78	**» GRÁFICOS** Los Lemmings son graciosos, pero en general todo es muy simple.
77	**» SONIDO** Melodías divertidas, pero que llegan a hacerse repetitivas.
86	**» DIVERSIÓN** Si te gustan los juegos de estrategia, te enganchará seguro.
88	**» DURACIÓN** Más de 150 niveles, EyeToy, un editor... Hay diversión para rato.
NOTA 84	**Estrategia divertida y desafiante, que además sorprende con los nuevos niveles EyeToy. Eso sí, tiene que gustarte pensar.**

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
NAMCO
Editor
SONY
Lanzamiento
25 DE OCTUBRE
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
--
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 8
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA CARRERA
Página web
WWW.YOURPSP.COM

REPETICIÓN
1 46 Rossi
GAP + 0.224
3 96 PLAYER
CAMBIAR MOTO CAMBIAR CÁMARA MENÚ DE VISUALIZACIÓN Salir

Las carreras del mundial de Moto GP se recrean con todos los pilotos y escuderías, y ocho circuitos reales.



1 NOVATO O LEYENDA. Puedes crear tu propio piloto o jugar con uno de los reales.

2 ARCADE Y SIMULACIÓN. Los dos tipos de control hacen el juego apto para todos.

3 RETA A TUS AMIGOS. Te medirás a ellos en carreras Wi-Fi para hasta 8 jugadores.

VIVE AUTÉNTICAS **SENSACIONES** DE PILOTO

Moto GP

Un juego de velocidad destaca si ofrece pilotos y circuitos reales, pero sólo se convierte en clásico cuando transmite toda la emoción de la competición real.

La saga *Moto GP*, clásica en PS2, debuta en PSP con todos los equipos y pilotos de los mundiales de la máxima cilindrada en 2005 y 2006, y ocho de los circuitos del campeonato. Pero, sobre todo, manteniendo el extraordinario control que la hace apta tanto para los novatos como para los que busquen el mejor simulador.

Como es habitual en la serie, podemos elegir entre dos estilo de conducción: arcade y simulación. Si optamos por el primero disfrutamos de un control perfecto y una gran estabilidad de la máquina, que nos permitirá optar a la victoria simplemente practicando un poco para conocer los circuitos. En el modo Simulación la estabilidad de la moto es mucho más parecida a la real, de manera que las frenadas demasiado bruscas y, sobre todo, los acelerones



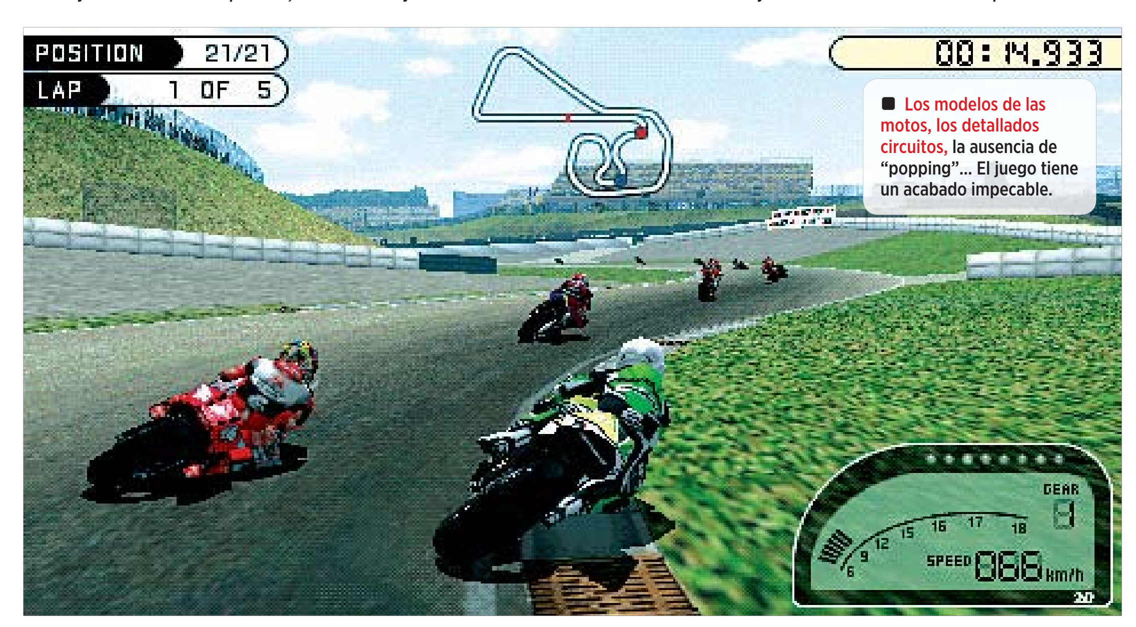
Dani Pedrosa es la imagen de un juego que incluye a todos los pilotos de 2005 y 2006.



Como en los *Moto GP* de PS2, elegimos el sistema de control entre arcade y simulación. Con el primero, la moto es muy estable.

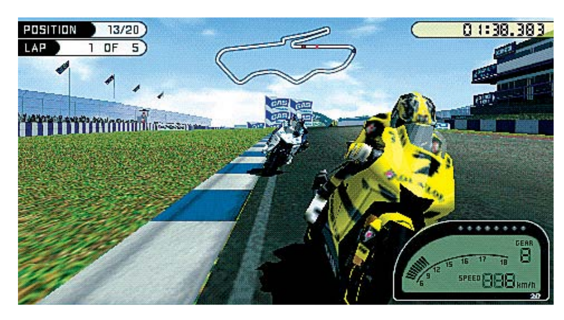


En el modo Simulación el control también es sublime pero la moto más inestable: acelera y frena con cuidado o acabarás por los suelos.



Los modelos de las motos, los detallados circuitos, la ausencia de "popping"... El juego tiene un acabado impecable.





cuando la moto está inclinada, son sinónimo de besar el asfalto. Pero el control sigue manteniendo una fiabilidad total y sólo aumenta el nivel de exigencia... y la satisfacción al dominar la máquina. Además, el realismo de la experiencia de juego se ve potenciado por la I.A. de los rivales, las variaciones de rendimiento entre las motos de diferentes escuderías y un genial apartado gráfico, en el que destacan los detallados circuitos, que se generan suavemente y sin "popping". Virtudes que, unidas al genial control, nos sumergen en carreras tan desafiantes como divertidas.

Moto GP emociona como los mejores juegos de carreras gracias a un control de fábula y unos gráficos soberbios.

Pero, si *Moto GP* es una maravilla jugable, no se puede decir lo mismo de sus posibilidades de juego. La duración del modo principal, el Campeonato del Mundo, queda muy limitada por los escasos 8 circuitos. Y, aunque hay también un interesante modo de duelos uno contra uno contra pilotos controlados por la CPU y carreras Wi-Fi para hasta 8 jugadores simultáneos, el juego no tiene la duración y posibilidades de otros títulos de velocidad de la portátil. Aún así, *Moto GP* es tan bueno que una vez en carrera se lo perdonarás todo, y simplemente disfrutarás de cada curva, cada adelantamiento y cada victoria en uno de los mejores y más satisfactorios juegos de velocidad que disfrutarás esta temporada... en cualquier consola.



Durante las carreras disfrutamos de 4 vistas, dos en tercera persona y dos subjetivas en las que, eso sí, no vemos el manillar de la moto.



El modo Campeonato permite jugar temporadas consecutivas. Tras cada una y según los resultados, recibiremos ofertas de otros equipos.

» REALISMO SOBRE DOS RUEDAS

Moto GP transmite unas realistas sensaciones gracias a detalles como el control o la inteligencia artificial de los rivales.



PARA AUTÉNTICOS PILOTOS. En el modo Simulación pilotamos al límite, sin caer pero apurando al máximo la trazada.



METE PRESIÓN AL RIVAL. Cuando seguimos de cerca a un piloto, puede cometer errores y hasta salirse o caer.



¿SABES MECÁNICA? Si modificamos variables, como los frenos y la aceleración de la moto, arañaremos décimas al crono.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, tan exigente como preciso, que hace una delicia de cada carrera.

» LO PEOR
La escasez de circuitos, que no se compensa con un abanico de modos sólo correcto.

Te gustará + que... JUICED ELIMINATOR | Te gustará − que... TOCA RACE DRIVER 2



91	**» GRÁFICOS** Realistas, detallados y sin "popping". Una maravilla.
85	**» SONIDO** El rugido de las motos convence, pero no impresiona.
94	**» DIVERSIÓN** El soberbio control te hará disfrutar cada minuto sobre la moto.
79	**» DURACIÓN** 8 circuitos saben a muy poco en comparación con otros juegos.
NOTA 88	Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos.



3+

Género
DEPORTIVO

Desarrollador
EA SPORTS

Editor
ELECTRONIC ARTS

Lanzamiento
YA A LA VENTA

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores WI-FI
HASTA 2

Opciones Online
SÍ

Guardar partidas
ENTRE PARTIDOS

Página web
WWW.FIFA07.EA.COM



FIFA 07 es un divertido simulador de fútbol tan completo como el de PS2.







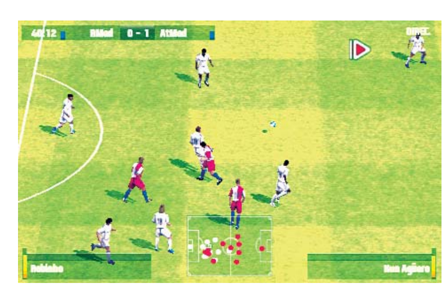
LA LIGA DE LAS ESTRELLAS TE CABE EN EL BOLSILLO

FIFA 07

Disfruta en cualquier parte con este completo simulador que regresa a PSP mejorando la propuesta del año pasado.

Tras el decepcionante estreno de la serie en PSP el año pasado, esta temporada en EA Sports se han puesto las pilas para ofrecernos una experiencia de fútbol portátil mucho más completa. Así, la versión de *FIFA 07* para PSP tiene las mismas opciones y modos de juego que la de PS2 (Manager, todo tipo de torneos...) aparte de algunos exclusivos...

Además, conserva las 27 ligas y todas las selecciones, lo que supone más de 500 equipos reales y actualizados. Y si sus opciones convencen, lo mismo ocurre a la hora de jugar. Es cierto que a los partidos les falta fluidez, pero en general se ha plasmado con acierto el realista sistema de juego que triunfa en PS2. Un meritorio (aunque mejorable) apartado técnico redondea un título que demuestra que es posible ver en PSP un simulador de fútbol tan completo como entretenido.

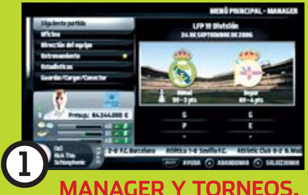


A la hora de jugar convence, aunque a los partidos les falta fluidez y el parecido de los jugadores puede mejorar.

Ronaldinho sigue siendo la imagen del juego, junto a Villa.

TAN COMPLETO COMO LA VERSIÓN DE PS2

Parecía difícil, pero lo cierto es que en un UMD caben todas las opciones y modos de juego de la versión de PS2, más algunos extras exclusivos. Además, ambas versiones se pueden conectar para intercambiar datos. El "recorte" está en los gráficos...



1 **MANAGER Y TORNEOS.** Elige tu club y controla su destino en el campo y en los despachos o juega multitud de torneos sueltos.



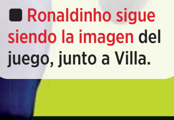
2 **OPCIONES EXCLUSIVAS.** Como minijuegos (dar toques o una "pared" que es tipo *Tetris*) o usar tus mp3 en la banda sonora.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La cantidad de equipos, opciones y modos de juego que tiene, idénticos a los de PS2.

» LO PEOR
A los partidos les falta algo de fluidez, y gráficamente podría estar algo mejor.

85	**» GRÁFICOS** Notable, pero hay cosas mejorables, como los modelos de los jugadores.
90	**» SONIDO** Los comentarios y el sonido ambiente están a la altura.
86	**» DIVERSIÓN** Pese a los problemas de fluidez, los partidos son realistas y divertidos.
92	**» DURACIÓN** Por su cantidad de modos de juego, te durará toda la temporada.
NOTA 88	Un completo simulador, con licencias, clubes reales, montones de modos de juego... Entretendrá a cualquier futbolero.



JUEGO RECOMENDADO Play mania

KILLZONE LIBERATION

16

Género
ACCIÓN
Desarrollador
GUERRILLA
Editor
SONY
Lanzamiento
8 DE NOVIEMBRE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores WI-FI
HASTA 2
Modo Online
DE 2 A 6
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
WWW.KILLZONE.COM

KL continúa la guerra futurista que se inició en PS2, pero con un juego diseñado específicamente para PSP.

LA **GUERRA DEL FUTURO** TAMBIÉN SE DESATA EN PSP

Killzone Liberation

Después de sorprendernos con un gran shooter subjetivo en PS2, *Killzone* se adapta muy bien a la portátil para ofrecernos otro intenso derroche de acción.

Hace dos años llegó a PS2 *Killzone*, un notable shooter subjetivo ambientado en el futuro en el que defendíamos el planeta Vekta de la invasión armada de los despiadados Helghast. Pues ahora esta batalla continúa en PSP con *Killzone Liberation*, un título que sigue la estela del original, aunque con algunos cambios.

La historia se desarrolla dos meses después de los hechos acaecidos en el juego de PS2. Los Helghast han capturado a unos aliados y nuestra misión será rescatarlos, controlando a Templar (uno de los "protas" del primero) a través de más de 16 fases de intensa acción en tercera persona. Porque lo que más llama la atención de *KL* es su cambio de look: en vez de una vista en primera persona se ha optado por una perspectiva isométrica, muy apropiada para los múltiples combates que vamos a librar contra los Helghast. Y es que, aunque las misiones son variadas (escoltar aliados, defender posiciones,

Los despiadados Helghast vuelven a ser nuestros enemigos, al igual que en PS2.



SUPERVIVENCIA TRAS LAS **TRINCHERAS ENEMIGAS**



1 **EN LA LÍNEA DE FUEGO.** Los tiroteos son constantes y para superarlos podremos alternar múltiples armas, vehículos y aprovechar bien el terreno.



2 **VARIADAS MISIONES.** Como escoltar aliados, resistir un asedio, asaltar posiciones enemigas, derribar cañones antiaéreos... ¡Es la guerra!



3 **TOQUES TÁCTICOS.** En ciertos momentos iremos acompañados por aliados, a los que podremos dar órdenes como atacar, escoltar, etc.



■ *Killzone Liberation* ofrece intensas batallas futuristas (como en PS2) pero ahora bajo una útil vista isométrica y en tercera persona.



■ En algunas misiones iremos acompañados y podremos dar órdenes a nuestros aliados: mantener la posición, atacar, que nos escolten...



■ Aunque la cámara sea algo lejana, los escenarios están repletos de detalle.





derribar cañones antiaéreos...) la acción es la reina del desarrollo. Nuestro arsenal es de lo más variado (rifles, escopetas, granadas...) y además ahora podremos pilotar vehículos como un tanque, un hovercraft o un jetpack.

Pero esta no es la única novedad, ya que en ciertos momentos nos acompañarán aliados a los que daremos sencillas órdenes (atacar, mantener una posición, escoltarnos...). Estos toques tácticos le dan un aliciente extra a las intensas y divertidas misiones. Y lo mejor de todo es que podremos jugar la Campaña con un amigo en plan cooperativo, además de Desafíos sueltos (superándolos podrás obtener mejoras para tu personaje en el modo principal) y batallas para hasta seis jugadores.

Killzone Liberation sigue apostando por la acción futurista, pero ahora bajo una perspectiva en tercera persona.

En cuanto a la parcela gráfica, la vista isométrica emplea una cámara lejana pero muy útil para afrontar los tiroteos. Y aunque pueda parecer poco espectacular a priori, aprovecha perfectamente el "pantallón" de PSP, ofreciendo unos escenarios realmente detallados con efectos muy bien realizados como humo, fuego... La pena es que no podamos hacer zoom ni rotar los escenarios, aunque no afecta al juego. Un gran apartado sonoro, con épicas melodías y contundentes efectos, cierra un juego de acción vibrante, duradero y muy divertido que no deberías dejar escapar si te gusta este género. ■



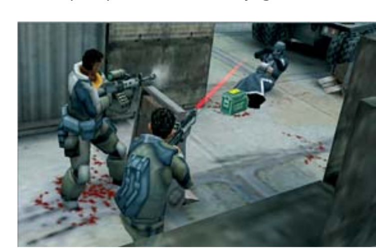
■ No faltarán los momentos emocionantes, como resistir en solitario un feroz asalto o enfrentarnos a este monstruoso engendro mecánico.



■ Pilotar vehículos es otras de las novedades. Podremos manejar tanques, vehículos anfibios como hovercrafts o planear con un jetpack.

» GRAN VARIEDAD DE MODOS DE JUEGO

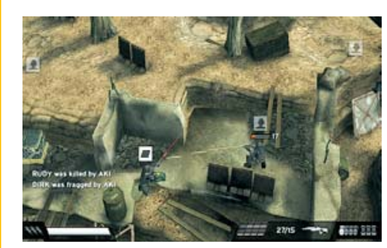
Killzone Liberation esconde batallas para rato. Y lo mejor de todo es que la oferta es amplia para uno o más jugadores.



CAMPAÑA. Con más de 16 extensas misiones que podremos disfrutar solos o con un amigo en plan cooperativo.



DESAFÍOS. Si los superamos lograremos mejoras para la Campaña, como más vida o poder llevar más granadas. Para un jugador.



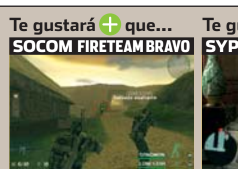
BATALLAS MULTIJUGADOR. Al igual que en PS2, *KL* también permite batallas "masivas", en este caso para 6 jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Batallas intensas y muy divertidas, logrado apartado técnico y buenos modos de juego.

» LO PEOR
No poder rotar los escenarios ni usar zoom, aunque así es perfectamente jugable..

Te gustará + que... **SOCOM FIRETEAM BRAVO**



Te gustará − que... **SYPHON FILTER DM**



90	**» GRÁFICOS** Vista isométrica algo lejana, pero con escenarios repletos de detalle.
89	**» SONIDO** Buen doblaje al castellano y efectos de sonido contundentes.
90	**» DIVERSIÓN** Diversión garantizada por sus intensas batallas llenas de posibilidades.
90	**» DURACIÓN** Sus modos de juego para uno o más jugadores le otorgan gran duración.
NOTA 90	Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía.



12

Género
LUCHA
Desarrollador
CAPCOM
Editor
PROEIN
Lanzamiento
20 DE OCTUBRE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE COMBATES
Página web
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



Power Stone Collection presenta los dos juegos de la saga, que ofrecen peleas en entornos abiertos en los que podemos encontrar armas.

GOLPES DE ANTOLOGÍA Y POR PARTIDA DOBLE

Power Stone Collection

Tras golpear en los recreativos y en Dreamcast, ahora reviviremos sus entretenidas y originales peleas en PSP.

Capcom sigue desempolvando sus clásicos y en esta ocasión nos ofrece una recopilación para PSP que reúne los dos *Power Stone*. Dos juegos de lucha que ya pudimos disfrutar en los salones recreativos y en Dreamcast y que llegan a la portátil conservando su jugabilidad y su "look" original, además de algunos interesantes extras.

Los combates son bastante originales. Se desarrollan en entornos abiertos y la gracia está en coger, entre golpe y golpe, las armas que aparecen en el escenario y unas gemas que te convertirán temporalmente en "superguerrero". Por lo demás, el sistema de combate es muy asequible y destacan las variadas peleas para 4 jugadores de *Power Stone 2*. Eso sí, técnicamente se han quedado algo desfasados, aunque conserva toda su capacidad de divertir.



Los combates ofrecen muchas variables. Podrás coger armas y unas gemas que te convertirán en "superguerrero".

15 personajes forman el plantel de luchadores de la saga *Power Stone*.

UNA RECOPILACIÓN CON BUENOS EXTRAS

Capcom no se ha limitado sólo a incluir los dos juegos. Ha mejorado levemente el *PS* original y ha incluido en ambos nuevas armas, opciones y sorpresas ocultas...



1 MEJORA EL ORIGINAL. El primer *PS* ha sido mejorado con más personajes, modos de juego, armas y un interfaz renovado.



2 SORPRESAS OCULTAS. Al jugar, desbloquearemos extras como nuevas armas, ítems y sorpresas como "game & watch".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Lo bien que se adaptan a PSP estos originales y combates. Jugarlo en compañía.

» LO PEOR
Técnicamente se ha quedado algo desfasado y jugando en solitario pierde gracia.

78	**» GRÁFICOS** Su "look" es similar al original, y ya le pesan un poco los años...
80	**» SONIDO** Las melodías clásicas y sus buenos efectos de sonido funcionan.
85	**» DIVERSIÓN** Conserva intacta su frescura, pero es mejor jugarlo en compañía.
80	**» DURACIÓN** Dos juegos por el precio de uno y con extras para desbloquear.
NOTA 80	Está a años luz de *Tekken DR*, pero si te gustó en su día, sus peleas siguen siendo entretenidas, sobre todo si lo jugamos en compañía.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



■ *Ridge Racer 2* es un vertiginoso arcade de velocidad, muy similar al primer *RR*, tanto técnicamente como a la hora de conducir.

Género
VELOCIDAD

Desarrollador
NAMCO BANDAI

Editor
SONY

Lanzamiento
27 DE OCTUBRE

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 8

Modo Online
NO

Guardar partidas
ENTRE CARRERAS

Página web
WWW.YOURPSP.COM

■ La bella Reiko Nagase vuelve a lucir "palmito" en este *RR*.

CUANDO LA **VELOCIDAD** SE HACE PORTÁTIL

Ridge Racer 2

***Ridge Racer* fue uno de los mejores juegos de lanzamiento de PSP. Ahora, un año después, llega su segunda entrega. Pero ¿está a la altura de su predecesor?**

Ridge Racer fue uno de los juegos más destacados del lanzamiento de PSP. Sus espectaculares carreras dieron una idea de lo que la portátil de Sony era capaz de hacer y hoy por hoy sigue siendo un referente en el género de la velocidad. Por eso teníamos tantas ganas de pillar *Rigde Racer 2*, una secuela que, aunque es muy similar a la primera entrega, ofrece nuevos modos de juego, más circuitos y coches...

A la hora de conducir, la propuesta es idéntica: vibrantes carreras entre 12 cochazos en las que empezaremos desde el último puesto para ir remontando posiciones. ¿Cómo? Pues pisando a tope el acelerador, dominado la técnica del derrapaje y tirando de óxido nitroso, que nos proporcionará un turbo vital para ganar. Y todo ello con un control delicioso, no tan exigente como en los simuladores, aunque sí deberemos dominar los derrapajes y apurar bien las curvas. El resultado son frenéticas carreras que se desarrollan en seis modos de juego (tres más que en el primer *RR*). Para empezar, tenemos el modo Gira Mundial, que es la columna vertebral del juego.

EL **DERRAPE** ES LA CLAVE PARA LA **VICTORIA**

1 DERRAPAR PARA GANAR. El control es sencillo, aunque habrá que apurar las curvas y derrapar para llenar el medidor de óxido nitroso.

2 USA EL ÓXIDO NITROSO. Cuanto más derrapes, más óxido nitroso tendrás y más turbos podrás acumular, hasta un máximo de tres.

3 TRES TIPOS DE COCHE. Los coches no son reales y los hay de tres tipos distintos en función de su agarre, lo que marca su capacidad de derrape.



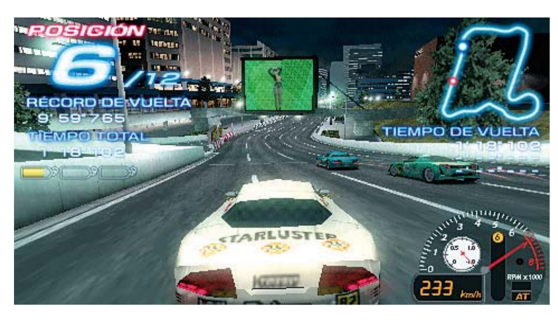
■ Vibrantes carreras entre 12 coches es la propuesta fundamental. Empezamos siempre desde el último puesto y hay que ir remontando.



■ El control es muy bueno. No es tan exigente como el de un arcade, pero nos obligará a apurar en las curvas y a dominar los derrapajes.



■ Hay unos 40 circuitos, de juegos de la serie como *RR Type 4*, *Rave Racer* o *RR Revolution*.





Aquí encontraremos estructurados en distintos niveles de dificultad multitud de torneos (más que en el primero). El premio por superarlos será desbloquear nuevas Giras, circuitos y, cómo no, más coches. Además de las carreras sueltas y los piques Wi-Fi, las novedades de *RR2* están en el modo Arcade (carreras por "checkpoints"), Supervivencia (el coche que ocupe el último puesto es eliminado en cada vuelta) y los Duelos (contra un vehículo). Estos nuevos modos de juego, junto a sus casi 40 circuitos y a los más de 60 coches que ofrece, incrementan su duración.

Ridge Racer 2 ofrece más modos de juego y nuevos circuitos, pero técnicamente y a la hora de jugar es muy similar al primero.

Técnicamente es muy parecido al anterior. Conserva toda su calidad gráfica (carreras fluidas, escenarios detallados, fenomenal sensación de velocidad...), potenciada por sutiles mejoras, como reflejos en los coches más logrados. También se mantienen sus "defectillos" (modelado de los coches mejorable y flojos efectos de sonido), pero éstos no deslucen el sobresaliente resultado final. Una banda sonora más variada (con unos 40 temas musicales) es la guinda para un arcade de velocidad soberbio. Pero la pregunta es: ¿merece la pena comprarlo si tienes ya el primer *RR* de PSP? Pues si te gusta mucho la serie, sí. Si no, no lo vemos tan claro. Pero desde luego si no tienes ninguno y te gusta la velocidad, es una adquisición obligada.



■ *Ridge Racer 2* ofrece más de 60 coches, pero como es habitual en la saga, no son reales ni se deforman con los choques.



■ Hay dos vistas disponibles, como en el primer *RR*. En la vista interior hay retrovisor y se aprecia aún mejor la gran sensación de velocidad.

» LAS MEJORAS DE ESTA SEGUNDA PARTE

Aunque *RR2* es muy similar a su antecesor, ofrece suficientes elementos nuevos como para mantenerte pegado a tu PSP.



3 MODOS DE JUEGO MÁS. Desafía a otro coche, Carreras con puntos de control y Supervivencia (el último de cada vuelta, fuera).



MÁS CIRCUITOS Y COCHES. 40 circuitos de otras entregas, más giras y más de 60 coches, incluyendo "rarezas".



LEVES MEJORAS GRÁFICAS. Los reflejos en los coches, por ejemplo, han mejorado con respecto al primer *RR*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus vertiginosas carreras y el aumento de modos de juego, circuitos y giras.

» LO PEOR
¿Sus añadidos y mejoras justifican su compra si ya tienes el primer *RR*? No lo vemos claro...

Te gustará + que... **RIDGE RACER**



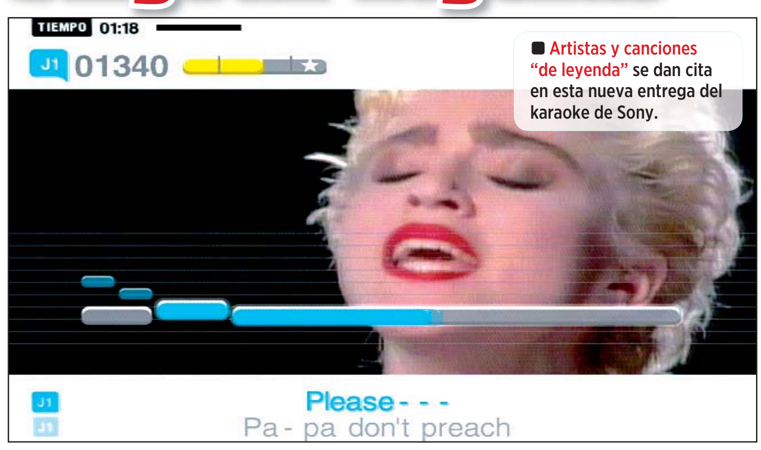
Te gustará – que... **BURNOUT LEGENDS**



93	**» GRÁFICOS** Tan buenos como los del primer *RR* y potenciados por nuevos detalles.
91	**» SONIDO** Los efectos siguen flojeando, pero la banda sonora es aún mejor.
91	**» DIVERSIÓN** Sus emocionantes y vertiginosas carreras te picarán sin remedio.
92	**» DURACIÓN** Sus seis modos de juego te aseguran carreras para rato...
NOTA 92	Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR* (que ya es Platinum).

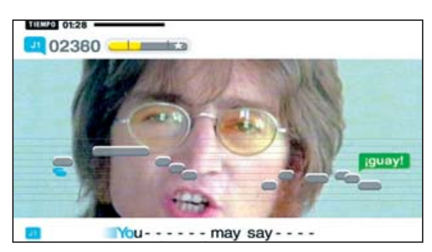
■ PS2 ■ MUSICAL ■ SONY ■ NOVIEMBRE ■ 29,95 € (SIN MICRÓFONOS)
■ CASTELLANO ■ 1-8 JUGADORES ■ WWW.SINGSTARGAME.COM

SingStar Legends



■ Artistas y canciones "de leyenda" se dan cita en esta nueva entrega del karaoke de Sony.

Se acercan las navidades y este año toca ración doble de *Singstar*, el popular karaoke de Sony. En *Legends*, la entrega que llegará primero, tendremos que seguir retando a nuestros amigos micrófono en mano interpretando los 30 temas "de leyenda" que se incluyen y que harán las delicias de los amantes de la música... En inglés, eso sí, porque *Legends* recoge temas de grupos como The Police, Aretha Franklin, The Beach Boys, Nirvana, Los Jackson 5... El único "pero" es que no incluye ninguna opción nueva respecto a los anteriores *Singstar* o temas en castellano, pero por lo demás la cantar se ha dicho! ■







■ PSP ■ AVENTURA ■ MIDWAY ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADORES ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

Myst

Myst fue una aventura gráfica creada en PC allá por 1985 y que probó suerte en consolas sin mucho éxito. Eso es algo que esta entrega para PSP, que adapta el primer título de la saga, quiere hacer olvidar. En este *Myst* nos vemos inmersos en una aventura en la que la exploración, la observación del entorno en busca de pistas y la resolución de puzzles son las piezas básicas sobre las que gira el juego. Eso sí, los escenarios están bastante vacíos y, a pesar de incluir un mundo nuevo respecto al original, sólo los amantes de las aventuras gráficas se sentirán atraídos por el juego. ■



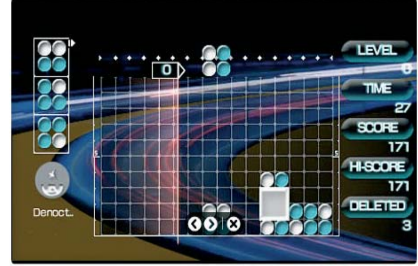
■ *Myst* es una aventura gráfica en primera persona en la que la observación y los puzzles son la base del juego.



■ PSP ■ PUZZLE ■ BUENA VISTA GAMES ■ NOVIEMBRE ■ 49,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ HTTP://BUENAVISTAGAMES.GO.COM/

Lumines 2

Segunda entrega de *Lumines*, un puzzle musical en el que hay que formar cubos de cuatro casillas y un único color a partir de cubos del mismo tamaño y dos colores. Esta vez también disfrutaremos de fondo con vídeos de grupos tan famosos como Black Eyed Peas, Gwen Stefani, Chemical Brothers o Hoobastank, entre muchos otros. 60 diseños diferentes de fondos mientras jugamos, nuevos modos de acción y la posibilidad de jugar a dobles vía Wi-Fi son algunas de las virtudes de este curioso título. ■



■ Con un estilo similar a *Tetris*, este divertido puzzle musical hará las delicias de los amantes de los retos.





■ PS2 ■ DEPORTIVO ■ EA ■ YA DISPONIBLE ■ 59,95 €
■ INGLÉS ■ 1-16 JUGADORES ■ WWW.ES.EA.COM

» NHL 07

Vuelve la temporada de hockey sobre hielo a PS2. Además de las opciones vistas en la entrega anterior, este año la mejora gráfica y la IA destacan sobre el resto. Lástima que este deporte tenga tan pocos seguidores en nuestro país... ■



■ PSP ■ PLATAFORMAS ■ VIRGIN ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

» Bubble Bobble Evolution

El clásico plataformas se estrena en PSP con un nuevo reto con escenarios en 3D y en el que, solos o de forma cooperativa, podemos cambiar entre ambos personajes para que se ayuden a superar niveles y puzzles. Incluye multijugador para 4 jugadores. ■



■ PSP ■ UTILIDAD ■ SONY ■ YA DISPONIBLE ■ 29,95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.PSPPASSPORT.COM

» Passport to... Londres

Primera de las 6 guías interactivas que Sony va a lanzar para PSP, gracias a ellas podemos movernos por la ciudad elegida con total libertad, ya que el programa incluye una guía actualizable, mapas, imágenes, vídeos e incluso un diccionario. ■



PÁGINA DE PUBLICIDAD

LOS DOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL, FRENTE A FRENTE

FIFA 07 VS. PES6

Como si se tratara de un Madrid-Barça en la vida real, cada temporada de fútbol en PS2 está marcada por el enfrentamiento entre los dos mejores simuladores, en este caso *PES 6* y *FIFA 07*. ¿Quieres saber qué novedades trae cada uno y cuál es mejor? Pues no te pierdas nuestra comparativa.

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1 PASES

FIFA 07



PES6



Todos los tipos de pase en este nuevo *FIFA* (al pie o al hueco, envíos rasos o elevados, autopase...) funcionan de maravilla. Eso sí, algunos movimientos, como la pared elevada, siguen siendo algo complicados de realizar.

Los distintos pases y paredes funcionan bien en general, aunque a veces resulta desesperante ver que un pase al pie o al hueco no va exactamente donde queremos. Siempre nos quedará el pase manual, aunque es más complicado.

» **CONCLUSIÓN**

En ambos juegos los pases funcionan bien, aunque este año los de *FIFA* nos dan más confianza. Van exactamente a donde queremos sin necesidad de complicarnos con el pase manual.

1.2 TIROS

FIFA 07



PES6



A nuestro juicio, es una de las grandes mejoras de *FIFA 07*. Olvidaos de los incontrolables y poco realistas disparos de anteriores entregas. Ahora, con el llamado "tiro preciso", colocaremos el balón donde prácticamente queramos.

Insuperables. Desde los comienzos de la saga el disparo a puerta ha estado siempre muy logrado, y *PES6* no es una excepción. Además, ahora factores como la posición del jugador, su calidad o su postura tienen aún más importancia.

» **CONCLUSIÓN**

A pesar de las evidentes mejoras de *FIFA 07* en este sentido, nos seguimos quedando con los disparos a puerta de *PES6*. Nos resultan sencillos a la vez que sumamente precisos.

1.3 REGATES

FIFA 07



PES6



Depende de muchos factores, (calidad del jugador, posición...) y los distintos gestos técnicos ("dribblings", "marsellesas", bicicletas, amagos, "cocacolas", elevar el balón ante el contrario. etc.) se ejecutan sin problemas con algo de práctica.

Autopases, cambios de ritmo, "marsellesas", "elásticas", "sombreros", amagos, "caños" y algún que otro regate nuevo se ejecutan con total precisión. Su dificultad dependerá del gesto técnico en si mismo, como en la vida real.

» **CONCLUSIÓN**

Lo cierto es que tanto *FIFA 07* como *PES6* ofrecen una gran variedad de opciones para deshacerse de los contrarios. "Chapeau" en este sentido para ambos títulos.

1.4 BALÓN PARADO

FIFA 07



PES6



Sigue la dirección marcada por *FIFA 06*: ninguna ayuda visual, influencia decisiva de ciertos atributos del lanzador, opción de llamar a un segundo jugador (con nuevos movimientos). Ahora, podremos cambiar de lanzador manualmente.

PES6 tampoco trae ninguna novedad digna de reseñar en este sentido. Tampoco tiene indicadores, podemos llamar también a otro compañero y, además, tenemos más control sobre la barrera. Muy fiel a sus orígenes.

» **CONCLUSIÓN**

Este es el apartado en el que menos se ha evolucionado, aunque tampoco hacía mucha falta, ya que ambos juegos están muy bien servidos en cuanto a alternativas a balón parado.

2. ASPECTOS TÉCNICOS

2.1 AMBIENTACIÓN

FIFA 07



PES6



La ambientación 100% "futbolera" está garantizada en *FIFA 07*, gracias a su realista sonido ambiente, a los comentarios de Manolo Lama y Paco González (es como si escucháramos el "Carrusel Deportivo" de la Cadena Ser) y sobre todo a un montón de detalles más (equipaciones "clavadas", estadios reales, etc.). Sin embargo, muchas de las secuencias de vídeo que acompañan a los partidos son las mismas que en la edición del año pasado...

Ha mejorado mucho en este sentido, con detalles como un sonido ambiente mucho más cuidado o secuencias de vídeo más lógicas y mejor realizadas. Pero lo que más nos ha gustado en este sentido es ver el impecable trabajo que han hecho con las equipaciones de los equipos licenciados, algo a lo que Konami no nos tenía acostumbrados (aunque ocurre lo contrario con los equipos no licenciados). Eso sí, los estadios siguen adornados con pancartas absurdas.

» **CONCLUSIÓN**

Sin preocuparse por innovar demasiado este año, *FIFA* mantiene el listón muy alto. En cambio, *PES* sí se ha preocupado por mejorar en este sentido, aunque sigue con "fallitos".

2.2 JUGADORES

FIFA 07



PES6



FIFA 07 sigue cuidando con mimo que a los jugadores nos les falte ni un solo detalle (peinados, botas, etc.), pero en nuestra opinión sigue fallando en algo tan fundamental como los modelos de los jugadores. Las caras, en general, están bien hechas, pero los modelos nos resultan algo desproporcionados, y muchos de sus gestos nos son demasiado naturales. Seguramente, hasta la próxima generación no veremos mejoras sustanciales en este sentido.

Los modelos de los jugadores en *Pro Evolution Soccer 6* nos parecen bastante más naturales que los de *FIFA 07*. Las caras, en general, están muy bien hechas y las animaciones faciales son creíbles. Hablando de animaciones, las que ilustran nuevos gestos técnicos (como los renovados "taconazos") funcionan de maravilla. Además, insistimos en que las equipaciones de los equipos licenciados están de lujo, incluyendo el tipo de letra real en los dorsales de las camisetas.

» **CONCLUSIÓN**

En los dos simuladores los jugadores están bastante bien realizados, pero nosotros nos seguimos quedando, en general, con los modelos de PES, más naturales y proporcionados.

3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

3.1 COMPAÑEROS





Aunque la labor de los porteros no gustará a todos, la IA de nuestros compañeros es muy buena. El equipo se mueve en bloque y no faltarán buenos desmarques "automáticos", aunque siempre podemos realizarlos manualmente.

Funciona bien en general y destaca la mejorada respuesta de los jugadores ante situaciones como salvar un balón ante la línea de cal. Eso sí, cuesta ver un buen desmarque. Y la defensa y los porteros a veces no tapan como querríamos.

» CONCLUSIÓN

En ambos juegos los compañeros de equipo responden bien en general, pero nos parece que, tanto en ataque como en defensa, la IA de *FIFA 07* funciona bastante mejor.

3.2 RIVALES





Tal vez sea por la cantidad de recursos que tenemos a nuestro alcance, o por lo bien que funcionan los pases este año, pero los rivales de *FIFA 07* nos parecen algo menos "pegajosos" y un poco más sencillos de driblar.

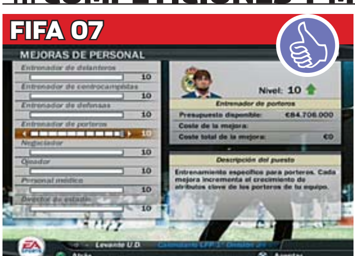
La presión del equipo rival en *Pro Evolution Soccer 6* es siempre asfixiante y retener bien el balón o driblar a los contrarios con garantías requiere buenas dosis de práctica. Como veis, sigue siendo muy realista en este sentido.

» CONCLUSIÓN

Aunque la IA del equipo rival en *FIFA 07* es bastante sólida, nosotros nos quedamos con la asfixiante presión de los contrarios de *PES6*. Es un fútbol más "físico" y realista.

4. OPCIONES GENERALES

4.1 COMPETICIONES Y MODOS DE JUEGO





La principal es el modo Manager, donde llevaremos a nuestro club hasta la gloria manejándolo en el campo y en los despachos. También habrá todo tipo de Copas y Ligas, renovados Desafíos sueltos, entrenamiento, partidos Online... Lástima que no podamos disfrutar este año de la Liga española en la nueva opción online "Liga Interactiva"...

Aparte de la Liga Master, las Ligas y Copas de siempre, el modo Entrenamiento y los amistosos (también Online), este año se ha incluido el Partido Internacional (clasifica a tu selección para el Mundial jugando las rondas previas) y amistosos entre equipos de estrellas generados aleatoriamente. Muchos torneos no son oficiales.

» CONCLUSIÓN

Aunque *PES6* incluye alguna novedad en cuanto a modos de juego, no nos queda más remedio que rendirnos ante la inmensa variedad de opciones que ofrece *FIFA 07*.

4.2 EQUIPOS Y LICENCIAS





Nada menos que 27 Ligas de un total de 20 países, incluidas la Primera y Segunda división españolas. Esto supone unos 510 clubes con sus equipaciones y plantillas reales y actualizadas. Y a todo ello hay que unir las selecciones nacionales y la inclusión, un año más, de los principales estadios, como el Santiago Bernabeu o el Camp Nou.

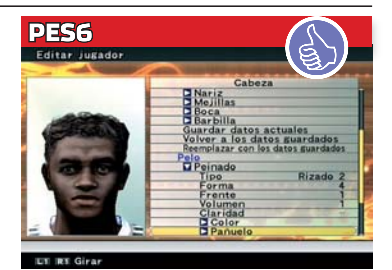
Sigue muy por detrás de *FIFA*, pero este año tenemos que aplaudir las mejoras en este sentido: 5 ligas: española, italiana, holandesa, francesa (todas ellas licenciadas) y la inglesa (sólo el Arsenal y el Manchester United). También están el resto de clubes importantes sueltos (muchos reales) y 57 selecciones, 8 de ellas licenciadas.

» CONCLUSIÓN

Es cierto que *PES6* sigue a años luz de *FIFA* en este sentido, pero este año tenemos que reconocer las mejoras que han hecho en Konami... aunque *FIFA 07* siga siendo mejor.

4.3 EDITOR Y FICHAJES





Buen sistema de fichajes en el modo Manager, sencillo sistema para editar los cambios que puedan producirse en el futuro en las plantillas. Otro aspecto que nos gusta en este sentido es la presencia de jóvenes promesas en nuestro club. Podremos seguir su evolución, hacer que mejoren e incorporarlos al primer equipo.

Con lo bien actualizado que está este año, no hacía mucha falta. Pero aún así, tenemos un editor de absolutamente todo: jugadores, equipos... para que podamos cambiar todo lo que no nos guste. Por ejemplo, nosotros le hemos "cortado" el pelo al madridista Diarra, que en el juego lo lleva más largo que en la realidad...

» CONCLUSIÓN

Ambos tienen buenas opciones de edición y a la hora de fichar. El factor que decanta la balanza en favor de *PES6* es su potente editor con el que cambiaremos todo lo que no nos guste.

4.4 MEJORAS GENERALES





Nuevas opciones y retos (como renovados Desafíos), 6 ligas más que el año pasado, conexión con PSP y, sobre todo, la mejora general del sistema de juego (en especial en los tiros a puerta) hacen que, a nuestro juicio, merezca la pena que te compres *FIFA 07* incluso si tienes el anterior. Como siempre, la decisión es tuya.

Plantillas realmente actualizadas, nuevas licencias (como la Liga Francesa o algunas selecciones nacionales), conexión con PSP, partidos más fluidos, dos nuevos modos de juego... ¿Estas mejoras justifican su compra si tienes ya *PES5*? Pues... para nosotros sí merece la pena, pero depende de lo "futbolero" que seas.

» CONCLUSIÓN

¿Merece la pena comprarlos si tienes las ediciones del año pasado? En el caso de *FIFA* sin duda, por las mejoras en su sistema de juego. En *PES6* las mejoras son más moderadas.

CONCLUSIONES

Los dos mejores simuladores vuelven a verse las caras en un partido más disputado que nunca que termina en... empate. Y es que con ambos juegos disfrutarás de fútbol en estado puro.

Este año más que nunca nos cuesta decidirnos por uno de los dos. Y es que la clásica división entre el mejor sistema de juego (*PES*) y el mejor en cuanto a opciones y licencias (*FIFA*), cada vez está más difuminada. *FIFA 07* ofrece un sistema de juego que tiene poco que envidiar al de *PES*. A su vez, el juego de Konami se ha puesto las pilas con las licencias y nos ofrece las más importantes y bien actualizadas. Por ello, hemos llegado a la conclusión de que es más que nunca una cuestión de gustos personales. Repasa bien la tabla de abajo, elige tu simulador y prepárate para sentir toda la pasión del deporte rey.





		FIFA 07		PRO EVOLUTION SOCCER 6	
SISTEMA DE JUEGO	Estilo de juego	E	Partiendo de los mimbres de la edición del año pasado, *FIFA 07* ha conseguido crear un sistema de juego maduro que nada tiene que envidiar al de *PES*. Es realista y está lleno de posibilidades.	E	Muchos dirán que es parecido al de años anteriores. Pero si funciona, ¿para qué cambiarlo? Con sutiles mejoras, su soberbio sistema de juego nos permite hacer de todo con el balón, con algo de práctica.
	Pases	E	Un repertorio más completo que además funciona mejor que nunca, ya que los distintos envíos son más precisos. Eso sí, algunos movimientos no son nada fáciles de ejecutar.	MB	Paredes, autopases, envíos al hueco o al pie, elevados o rasos... ofrece múltiples posibilidades en este sentido y de dificultad variable, aunque lo cierto es que el balón no siempre va donde queremos.
	Tiros	MB	Con la inclusión del llamado "tiro preciso", los disparos a puerta han ganado muchísimos enteros con respecto a entregas anteriores, logrando colocar el balón más o menos donde queremos.	E	Aunque requieren algo de práctica, cuando los domines te darás cuenta de que su sistema es sencillo a la par que tremendamente preciso. La dificultad de las vaselinas ha aumentado.
	Regates	E	Al fenomenal repertorio del año pasado hay que sumarle nuevas posibilidades, como la "cocacola" o elevar el balón ante la entrada de un contrario (a lo *PES*). Dependen de tu habilidad y del jugador.	E	Dependen enteramente de nuestra habilidad, además de un buen número de factores como la posición del jugador o la calidad del mismo. Cómo no, se han incluido nuevos regates.
	Faltas	E	Parten de la idea del año pasado (ningún indicador de ayuda) y en ellas podremos llamar a un segundo jugador, con bastantes opciones en este sentido. Podemos elegir manualmente el lanzador.	E	Muy similares a la entrega anterior (sin indicador visual, opción de llamar a un compañero y realizar distintos saques, etc.). Eso sí, cuando las suframos tendremos mayor control sobre la barrera.
	Córners	MB	Al igual que ocurre en las faltas, son muy parecidos a los de la entrega anterior ya que no cuentan con ningún tipo de ayuda visual. Por supuesto, podremos llamar también a un compañero.	E	Como es habitual en la serie, no hay ayuda visual, pero ofrecen buena precisión a la hora de colgar los balones con algo de práctica, sobre todo si dominas los efectos. También puede sacarse en corto.
	Valoración	E	**Partiendo del estilo del año pasado, EA Sports ha encontrado un sensacional sistema de juego para su simulador, que es mejor que nunca. Sobre todo, notarás la diferencia en los tiros.**	E	**Sin presentar revoluciones de ningún tipo, *PES6* hace valer su mejor baza: su realista y exigente sistema de juego. Es su mejor arma una vez más, y logra que los partidos sean apasionantes.**
ASPECTOS TÉCNICOS	Diseño de los jugadores	MB	En general, las caras de los jugadores se parecen bastante a los de la realidad y su aspecto está bastante actualizado. Eso sí, los modelos nos siguen pareciendo algo desproporcionados.	E	Salvo en los jugadores menos conocidos, se ha hecho un esfuerzo para que se parezcan más que nunca (físicamente y en cuanto a complementos). Los modelos son más "naturales".
	Animaciones	MB	Muy bien en líneas generales, ya que apenas hemos notado los movimientos "robóticos" de entregas anteriores. Aún así, podrían mejorarse aspectos como la animación facial.	E	En *Pro Evolution Soccer 6* ha aprovechado el gran trabajo de años anteriores, y además se han añadido unas cuantas animaciones nuevas. El resultado final es sencillamente brillante.
	Ritmo de juego	E	*FIFA 07* te permitirá imponer el que tú quieras, o mejor dicho, el que puedas, porque dependerá de cómo juegues y de tu habilidad para manejar los tiempos del partido...	E	Ha mejorado considerablemente con respecto a su antecesor, pues es mucho más fluido y se han eliminado las molestas ralentizaciones de antaño que impedían el buen discurrir del juego.
	Física del balón	E	Realmente soberbia. Es la mejor que hemos visto jamás en un *FIFA*. Más realista y creíble que en entregas anteriores, seguro que lo notas desde el primer partido que disputes.	E	En este aspecto *PES6* no ha evolucionado demasiado con respecto a los anteriores, aunque ahora parece que la pelota pesa algo menos. Nos sigue convenciendo también en este aspecto.
	Estadios	E	Incluye un año más los estadios reales más importantes tanto españoles (como el Santiago Bernabeu o el Camp Nou) como de fuera, además de un buen elenco de estadios genéricos.	E	La mayoría no son reales, aunque se inspiran en estadios auténticos. No obstante, sí tiene algunos reales, como San Siro o Delle Alpi, pero no están bien hechos. Mantienen las absurdas pancartas.
	Comentaristas	E	Manolo Lama y Paco González (de la Cadena Ser), repiten un año más en los comentarios. Eso sí, no se han dormido en los laureles y siguen resultándonos tan frescos y adecuados como siempre.	MB	Los periodistas deportivos Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano también repiten. Se aprovechan gran parte de los comentarios del año pasado, aunque con aportaciones que lo mejoran un poco.
	Sonido ambiente	E	*FIFA 07* vuelve a hacer gala de un excelente sonido ambiente un año más. Cada afición tiene sus cánticos (reales y perfectamente reconocibles). Te "meten" literalmente en el partido.	E	El sonido ambiente de *PES6* sigue siendo dinámico (cambia en función de donde esté el balón). Sin embargo, los cánticos de las aficiones están menos "currados". Son más genéricos.
	Valoración	E	**Salvo el detalle de los mejorables modelos de los jugadores, el apartado técnico de *FIFA 07* es realmente sensacional... aunque lo cierto es que en general resulta parecido al de *FIFA 06*.**	E	**Al igual que ocurre con *FIFA 07*, el apartado gráfico de *PES6* es soberbio, aunque cercano al del anterior. Pero si prestas atención notarás mejoras como nuevas animaciones o partidos más fluidos.**
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Compañeros	E	La inteligencia artificial de los compañeros funciona este año mejor que nunca. El equipo se mueve bien en bloque y podemos usar un botón para desmarcar a los compañeros.	MB	No funciona mal, pero lo cierto es que puede mejorarse, ya que a veces cuesta ver un buen desmarque por parte de los compañeros o que alguien nos doble por la banda.
	Rivales	MB	Seguramente sea por la cantidad de recursos que ofrece, pero a nosotros nos resulta más sencillo evitar a los rivales de *FIFA 07*. Eso sí, la presión rival también funciona bien.	E	Tan agobiante y pegajosa como siempre, sobre todo en los niveles de dificultad más altos. No ha cambiado mucho, aunque ya en el pasado nos parecía sumamente realista.
	Porteros	MB	Han mejorado con respecto a *FIFA 06*, pero eso no quiere decir que sean ni mucho menos infalibles. Ofrecen nuevas opciones, como saques de puerta en corto o llamar a un defensor.	MB	Los mismos creadores del juego nos confirmaron que la IA de los porteros había sido mejorada. Y la verdad es que ahora responden algo mejor, aunque no faltarán las "cantadas"...
	Árbitros	MB	Cumplen perfectamente su cometido sin grandes alardes pero tampoco comenten fallos dignos de mención. Eso sí, sus decisiones nunca serán del agrado de todos, como en la vida real...	MB	Ofrecen nuevas opciones, como sacar rápido y en corto ciertas faltas (aunque no siempre nos darán esa opción). Inflexibles ante un "hachazo", son algo más "tarjeteros" que el año pasado.
	Valoración	MB	**En general, la inteligencia artificial de *FIFA 07* funciona muy bien en todas las líneas, pero especialmente si hablamos de la IA de los compañeros. Los rivales y los porteros pueden mejorar.**	MB	**Funciona tan bien como de costumbre en cuanto a los rivales. Eso sí, los porteros, aunque se anunciaron mejoras con respecto a *Winning Eleven 10*, no serán del agrado de todos.**
OPCIONES GENERALES	Modos de juego	E	Un completo modo Manager (controla a tu club en los despachos y en el campo), múltiples torneos oficiales, base de datos que registra los amistosos, desafíos, entrenamiento, Online... Genial.	MB	Una mejorada Liga Master, las Ligas y Copas de siempre, entrenamiento, base de datos para amistosos, partidos Online, amistosos entre equipos de estrellas, clasifica a tu selección para el Mundial...
	Competiciones	E	En el modo Manager podemos elegir nuestro club de 27 ligas de 20 países, además de disputar todas esas Ligas y Copas sueltas. También está la nueva "Liga Interactiva", aunque sin la LFP.	MB	La Liga Master vuelve a ser el plato fuerte para un solo jugador, aunque siempre podremos disputar Ligas y Copas por territorios (no oficiales), o jugar las rondas previas de un Mundial.
	Número de clubes	E	Las 27 ligas antes mencionadas nos dejan un total de más de 510 clubes, todos ellos reales y licenciados. Por supuesto, no faltan la Primera y Segunda División española...	MB	4 ligas licenciadas (española, italiana, holandesa y, como novedad, francesa). y la inglesa (con sólo 2 clubes reales). La alemana ya no está, pero sí hay muchos clubes sueltos, la mayoría reales.
	Número de selecciones	MB	El número total de selecciones ronda el medio centenar. Y por supuesto todas ellas son reales y actualizadas al detalle. Y como no, también podremos elaborar las alineaciones a nuestro gusto.	MB	Ofrece 57 selecciones, las mismas que en *PES5* y *PES4*. Ahora 8 de ellas están licenciadas con sus trajes reales (como la española). Por contra, algunas no tienen reales ni los nombres de los jugadores.
	Número de estadios	E	Incluye una treintena, más o menos, entre los que se encuentran los principales coliseos reales y plasmados con todo detalle: Camp Nou, Vicente Calderón, etc. También los hay "genéricos".	MB	También rondan la treintena, y sigue ofreciendo algunos con nombre auténtico (como San Siro o Delle Alpi), mientras que la mayoría no son reales, aunque se "inspiren" en verdaderos campos.
	Cámaras	MB	Tan completo como el año pasado. 7 tipos de cámara distintos y en todos ellos podemos corregir a nuestro antojo la altura de la misma y el zoom. Podría tener más pero, ¿para qué?	E	Ofrece los 11 tipos de cámara a los que nos tiene acostumbrados. La variedad es indudable, aunque algunos son parecidos entre sí y casi la mitad no resultan prácticos por ser muy cercanos.
	Configurar partidos	MB	No echamos en falta ninguna opción de configuración importante en *FIFA 07*, pero lo cierto es que objetivamente hablando tiene más *PES6*, aunque algunas sean algo "chorras".	E	Podremos modificar un montón de aspectos de forma fácil y rápida, aunque algunos son verdaderas "pijadas", como elegir el modelo de balón. Realmente completo en este sentido.
	Estrategias	E	15 formaciones posibles y 7 estrategias que se pueden ejecutar o cambiar con sólo pulsar un botón durante el partido (cruceta o stick). También se pueden asignar marcajes individuales.	E	No faltan tampoco gran variedad de estrategias, que también pueden ser asignadas y realizadas con una sencilla combinación de botones. Podemos editar manualmente la posición del jugador.
	Editores	E	Aunque sinceramente no creemos que haga falta, cumple con creces. Como novedad, podemos pasar manualmente los jugadores de un club a otro para recrear futuros fichajes.	E	Aunque esta vez no hacía falta porque viene bien actualizado, es tan potente como el del año pasado. Podemos editar hasta las botas o los nombres de las distintas competiciones.
	Sistema de fichajes	E	Mediante un sencillo interfaz y con iconos identificativos según el estado (transferible, en negociaciones, cedido, con carta de libertad, etc.), tendremos tantas opciones como en la vida real.	E	El sistema para fichar, ceder o retirar jugadores en la Liga Master es muy parecido al exhibido en *PES5*. Eso sí, algunas opciones, como el buscador de jugadores, se han optimizado.
	Opciones multijugador	MB	Alucinantes partidos amistosos para hasta 8 jugadores con Multitap (y posibilidad de que queden registrados en el modo Fiesta del Fútbol) y amistosos Online para 2 jugadores	E	Al igual que su rival, ofrece apasionantes amistosos para hasta 8 jugadores con Multitap (y opción de registrarlos también). Pueden jugar 4 Online, pero no sabemos si con 2 consolas o con 4.
	Otras opciones y extras	MB	Se pueden desbloquear un montón de extras canjeando los puntos por equipos, terceras equipaciones, nuevas cámaras, efectos divertidos, etc. Se puede conectar también con el *FIFA 07* de PSP.	MB	También tiene una tienda PES donde podrás invertir los puntos ganados en extras como nuevas botas, balones, jugadores clásicos, etc. Y cómo no, también se puede conectar con *PES6* de PSP.
	Valoración	E	**Aunque sin grandes revoluciones este año, *FIFA 07* sigue apabullando en cuanto a opciones, licencias y modos de juego. Un año más vuelve a ser su gran baza para vencer a *PES*.**	E	**Sigue por detrás de *FIFA* en general, pero este año hemos de aplaudir sus avances en este sentido, sobre todo a la hora de añadir licencias (están los importantes) y el trabajo de actualización.**
	TOTAL	E	**Un simulador de fútbol que, este año, además de ser tan completo en cuanto a opciones como siempre, presenta el sistema de juego más realista y satisfactorio de toda la serie.**	E	***PES6* sigue teniendo como mejor arma su alucinante sistema de juego. Además, este año ha incluido nuevas licencias y modos de juego, que lo convierten en un simulador aún más irresistible.**

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Ladrón o policía

Hola playmaníacos. Me quiero comprar un juego para PSP. ¿Qué me recomendáis, *Gangs of London* o *Corrupción en Miami*?

@ Fernando Rubio Mengual

Gangs of London es una mezcla entre *GTA* y *The Getaway*, con una ambientación estupenda. Viene cargadito de opciones y ofrece un modo historia completo pero facilón. Por otro lado, *Corrupción en Miami* es el típico título de acción lineal repleto de tiroteos. El problema es que con tanto balazo el juego se vuelve repetitivo a pesar de contar con niveles originales. Por duración y posibilidades, *Gangs of London* se sitúa un paso por delante.



Gangs of London **es una aventura de acción que nos permite unirnos a varias bandas.**

Animes que no llegan

¿Sabéis si va a salir en España algún juego de "Full Metal Alchemist" de PS2? ¿Y de la serie "Bleach", que para PSP ha salido ya la tercera entrega?

@ Fernando López

Si a estas alturas no hemos visto ningún *Full Metal Alchemist* (juegos de lucha o rol basados en el anime) hay pocas posibilidades de que lo haga próximamente. Las dos primeras entregas sólo salieron en Japón y EE.UU., y la tercera no llegó a salir del país nipón. En cuanto a "Bleach" (otro anime de éxito ahora mismo) tiene pinta de ir por el mismo camino... a menos que algún canal emita la serie y se desate la fiebre. La única diferencia es que si estás muy interesado en *Bleach* puedes importarlo, ya que PSP admite juegos de cualquier zona.

Estilos de combate

Hola playmaníacos. En los juegos de rol, ¿qué diferencia hay entre combates por turnos y en tiempo real?

@ Mario Martínez Merino

En un juego de rol por turnos, cuando peleamos contra un enemigo accedemos a un menú donde podemos seleccionar varias acciones (ataque, magia...) y a continuación ejecutamos dicha acción. Acto seguido responde el enemigo y volvemos de nuevo al menú para seguir eligiendo nuestro próximo movimiento. En los juegos de rol en tiempo real (o de acción) el combate es "en vivo", sin turnos, y tanto personajes aliados como enemigos atacan sin pausas, como si fuera un juego de acción.



Final Fantasy VII **es uno de los clásicos de PSone más deseados y la única manera de conseguirlo es recurrir al mercado de segunda mano.**

Solamente NBA

Hola playmaníacos. Me gustaría saber si saldrá el juego del Mundobasket Japón 2006 para PS2 o si habrá alguno en el que salga la selección española de baloncesto.

@ Yeray González Pinillla



NBA Live 04 **nos permitió jugar con la selección española, algo que se echa en falta en la edición de este año.**

Estamos seguros de que el título mundial conseguido por la selección este verano habrá desatado en muchos de vosotros la pasión por el baloncesto "consolero". Por desgracia, el escaso atractivo que ofrece el baloncesto "no-NBA" para los desarrolladores ocasiona que no existan juegos de basket en PS2 o PSP que incluyan selecciones nacionales, ligas europeas o campeonatos mundiales. ¿Te imaginas lo que iba a vender en USA o en Japón un *ACB Live*?... El único consuelo es que podremos disfrutar de nuestras estrellas Gasol o Garbajosa en *NBA Live 07* y *NBA 2K7*.

A la caza de un clásico

Me gustaría conseguir de nuevo un *FFVII* original ya que el anterior lo perdí. ¿Se sabe si saldrá un pack especial con la película "Advent Children" o si se reeditará por separado?

@ Joan Oñate Martín

Sólo los japoneses dispondrán de la edición limitada de la película "Advent Children", que incluye *FFVII International*, la versión americana mejorada. Si estás muy interesado en conseguir un *FFVII* es fácil encontrarlo en páginas de subastas por Internet.

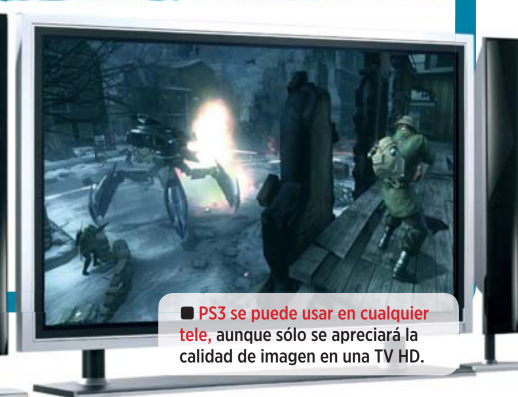
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Necesitaré una tele de alta definición para jugar en PS3?

Hola playmaníacos. He leído que para jugar con PS3 es necesario tener una tele HD. ¿No se puede jugar con una tele de tubo normal Si tengo que cambiar de tele, ¿cuál me recomendáis?

@ Antonio Alto

Tranquilo, que podrás jugar con PS3 en una tele de tubo normal. Lo que ocurre es que PS3 está preparada para alta definición, lo que quiere decir que en una tele HD vas a ver los juegos y las películas Blu-ray con una calidad infinitamente mayor. Como habrás visto, las teles planas están bajando muchísimo de precio, pero no todas las teles planas son HD. Si vas a cambiar de tele, lo suyo es que te hagas con una que tenga el logo HD Ready. Y si quieres explotar realmente el potencial de la alta definición, deberías esperar un poquito y comprar una True HD. Ahí sí que vas a flipar. Eso sí, la diferencia entre HD Ready y True HD sólo se aprecia a partir de las 40 pulgadas. Tú mismo.



PS3 se puede usar en cualquier tele, aunque sólo se apreciará la calidad de imagen en una TV HD.



Medal of Honor Airborne nos convertirá en un soldado paracaidista que podrá elegir la zona en la que inicia la misión.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Llegará *Oliver y Benji* a Europa?

@ **Álvaro Fraile Úbeda**

Ningún juego de Captain Tsubasa (el nombre original del manga) ha llegado nunca a Europa y parece que esto no va a cambiar.

¿Habrá un nuevo *Dragon Quest*?

@ **Emilio Gallardo Hidalgo**

En Japón se ha anunciado *Dragon Quest IX*, pero se desconoce si saldrá en alguna consola de Sony.

¿Va a salir el juego Neon Genesis Evangelion para PSP?

@ **Mahuampi Pérez Alijas**

Es improbable que llegue a nuestro país, pero en PSP podéis usar juegos de otras regiones...

¿Veremos a los Transformers otra vez en PS2 o PSP?

@ **Juan Ramón Espinosa**

Es probable que haya juegos basados en la nueva película.

Un histórico de la guerra

Me encanta la saga *Medal of Honor* y me gustaría saber de qué irá el nuevo *MOH* y si será exclusivo de PlayStation 3.

@ **Pablo A. B.**

Sería más preciso hablar de "nuevos", puesto que habrá dos: *MOH Airborne* en PS3 (y probablemente PS2) y *MOH Heroes* para PSP. La novedad más notable de *Airborne* es que, como miembro de una unidad aerotransportada, podremos escoger el punto sobre el que lanzarnos en paracaídas al iniciar las misiones, (un detalle que marcará diferencias en su desarrollo). Para ver el resultado final tendremos que esperar a marzo de 2007. Sobre la versión de PSP, puedes encontrar este mismo mes un avance, y promete ser la bomba gracias a su alucinante modo multijugador.

Retro compatibilidad

Los juegos de PSone y PSTwo, ¿serán todos totalmente compatibles para PS3 desde el inicio?

@ **Juan José Ramírez Ballesteros**

Siguiendo la línea marcada con PS2, Sony se ha propuesto que podamos disfrutar en PS3 de la mayoría del catálogo de la marca PlayStation (a excepción de PSP) desde el primer instante. Teóricamente, todos los juegos que siguieron las recomendaciones de desarrollo marcadas por Sony funcionarán sin problemas en PS3, aunque siempre habrá algún título que se resistirá. Una opción interesante para aquellos que deseen conservar su "ludoteca" sin necesidad de tener la consola antigua.

El inicio de la tetralogía

¿Se sabe algo sobre *Crisis Core: Final Fantasy VII*?

@ **Raúl Martínez**

Los chicos de "Squenix" siguen sin desvelar gran cosa de este juego de rol de acción para PSP que se desarrolla antes de *FFVII* y *Dirge of Cerberus* y conecta con "Advent Children" y el juego de móvil. Lo poco que sabemos es gracias al vídeo mostrado en el pasado TGS en el que Zack, un recluta de SOLDADO, será el personaje sobre el que se centrará el argumento. También se vieron detalles como el espadón de Cloud o el ala de Sephiroth, lo que garantiza su presencia en el juego. El apartado técnico promete ser sorprendente, con secuencias en tiempo real y una definición asombrosa. La cosa pinta bastante bien, sin duda.

Crisis Core sigue siendo todo un enigma, aunque parece claro que Zack será el protagonista.





¿Qué piensas del retraso de PS3?

Bueno, no parece que os haya afectado mucho... Y es que más tiempo para ahorrar no viene mal.

Si se retrasa es para mejor

Cristian Rosas

"Yo pienso que Sony sabe hacer su trabajo y creo que tienen una razón justificada para retrasar su lanzamiento (aunque nos moleste). Seguro que nos sorprenden con algún extra para premiar nuestra paciencia".

Esto empieza a ser preocupante

Juan Pulido Castro

"Parece mentira que siempre nos toque a nosotros siendo el mercado europeo tan competitivo como el resto. Pero ¿qué podemos hacer? No nos queda más remedio que esperar".

Merece la pena el retraso

Cristian García

"Me sabe mal que se retrase porque sería el bombazo de estas navidades, pero aún así creo que el retraso vale la pena, porque así habrá más juegos el día de su lanzamiento".

PS2 se merece el protagonismo

Alejandro Fernández

"Por un lado es una mala noticia, ya que si saliese en noviembre, en marzo habrían rebajado algo el precio. Pero al salir el año que viene, dejará este fin de año a PS2 con todo el protagonismo que se merece".

Tiene su lado bueno

Emilio Gallardo

"Por una parte me parece un insulto. ¿Por qué siempre somos los últimos? Pero por otro lado creo que así, se solucionarán los fallos de las primeras unidades, habrá más unidades en las tiendas, y nos dará algo de tiempo para ahorrar los 600 eurazos que cuesta el aparatito...".

Lo mejor que nos podía pasar

Jorge Arrabal

"Así a la gente le da tiempo ahorrar para una PS3 y para cuando salga en Europa habrá más juegos y mejores que ahora. Además habrá más consolas en las tiendas. Es para mejor. Sony, ienhorabuena!".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego de fútbol es tu preferido?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

A falta de películas...

Me gustaría que me contarais cómo va a ser el juego *El Señor de los Anillos: El Concilio Blanco* para PS3.

@ Daniel Fernández

Siguiendo la estela de entregas anteriores, este juego de rol previsto para finales del 2007 estará inspirado en la trilogía cinematográfica y contará con una historia inédita ubicada antes de La Comunidad del Anillo. Exploraremos la Tierra Media sobre unos extensísimos escenarios con plena libertad de movimientos, en los que nuestro personaje (elfo, enano, hobbit u hombre) tratará de convertirse en aliado de un Concilio Blanco formado por Gandalf, Saruman, Galadriel y Elrond. Eso sí, no se han ofrecido detalles sobre la mecánica de juego...



ESDLA El Concilio Blanco estará inspirado en las películas, pero no seguirá su argumento. Eso sí, Gandalf no faltará a la cita.

La llamada del deber

Hola playlectores. Soy un gran fan de *Call of Duty* y me gustaría saber si *Call of Duty 3* saldrá en PlayStation 2.

@ Marc Sánchez Chiva

Como adelantamos en nuestro reportaje del mes pasado, los usuarios de PS2 también podrán disfrutar de *COD3*, una de las sagas bélicas que mejor ha sabido capturar la intensidad y el dramatismo de los campos de batalla de la II Guerra Mundial. La acción tendrá lugar en el período que va desde el desembarco de Normandía hasta la liberación de París, rematado por un apartado técnico impresionante que exprimirá las posibilidades de la consola. Las versiones de *COD3* para PS2 y PSP llegarán el 10 de noviembre.

Mejor en compañía

Quisiera comprarme un juego sencillo para disfrutar en compañía y he pensado en *Crash Tag Team Racing*. ¿Me recomendaríais algún otro?

@ Adrián Rodríguez Espinosa

Tienes *Jak X*, un juego de conducción con Jak y Daxter como personajes centrales. El control es sencillo y durante las carreras podrás utilizar multitud de armas para dañar a tus rivales. Otra alternativa es *Micromachines V4*, un arcade donde pilotas esos microvehículos de juguete por unos circuitos montados en la cocina, el baño... El control no es complicado y las carreras rápidas y directas. Lo mejor es que con ambos te divertirás más en compañía...

Repaso del rol en PSP

Soy un gran seguidor de los juegos de rol para PS2 y me gustaría comprarme uno para PSP. ¿Cuál me recomendáis?

@ Alberto Esteban

A la espera de que aterricen los pesos pesados del género, PSP ya cuenta con títulos "majos". De acción tienes *Key of Heaven*, ambientado en la China mística, aunque es repetitivo. *Tales of Eternia* es de corte clásico en 2D que engancha por su desarrollo ágil y entretenido (está en inglés). Y por último, los dos *Untold Legends*, que destacan por sus modos multijugador.



Key Of Heaven está totalmente traducido, gráficamente es muy bueno y los combates son de acción.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá Sonic en PSP?

@ Loli Moremo López

De momento no. A ver si Sega se anima a sacar una versión portátil ahora que andan liados con la de PS3.

¿Se sabe algo del juego de la serie de TV "Perdidos"?

@ Rubén Pozas Ramos

Parece que saldrá antes en PC, y no se sabe si llegará a consolas o se "perderá" por el camino...

¿Qué se sabe de *MGS Digital Graphic Novel*?

@ Miguel Díaz Martín

Este cómic interactivo ya está disponible con el nombre *Metal Gear Solid Novela Gráfica*.

¿Habrá otro *Untold Legends* en PSP?

@ Andoni Agirre Aranguren

La última entrega fue *Untold Legends: Warrior's Code* y de momento no hay prevista una secuela. En cambio, sí que veremos un nuevo juego en PS3 basado en el universo de los juegos de PSP.

¿Saldrá otro *Prince of Persia* para PSP?

@ Alejandro Jiménez López

Este mes os damos los primeros detalles de *Prince Of Persia Rival Swords*, una adaptación de *Las Dos Coronas*, la última aventura del príncipe en PS2, pero con niveles nuevos, modos Wi-Fi...

PROBLEMAS TECNICOS

Incompatibilidad con una pistola

Me acabo de comprar la pistola PS099L Laser Blaster de Logic 3 y no va en las televisiones LCD o de 100 Hz. ¿Tiene previsto Sony u otra marca sacar algo para arreglar esto?

@ Xurxo Vázquez

Esta pistola es incompatible con las pantallas TFT y de 100 Hz. Y tampoco la pistola oficial de Sony (Guncon 2) funciona con estas teles. La única solución es que la cambies por otra, como la Thrustmaster Beretta 92FS, la Scorpion 3 Lightgun o, la mejor opción, la LCD TopGun que funciona sin problemas en estas TV.

Actualizaciones del sistema

Hola playmaníacos. Os escribo porque necesito que me contéis algo sobre las actualizaciones de PSP : cuáles son las mejores, las más nuevas...

@ Honorio Llaneza Rodrigo

La mejor actualización suele ser la última, ya que suele traer nuevas funciones y a menudo soluciona fallos de seguridad. Si quieres estar al día de las actualizaciones, visita www.yourpsp.com. Allí podrás descargarte el software del sistema más reciente (van por la versión 2.81) además de música, vídeos, demos... Recuerda que una vez hayas instalado una actualización no podrás volver a una versión anterior.

Imagen borrosa en la tele

Hola playmaníacos. Tengo el *Winning Eleven 10* y en casa acaban de comprar una TV plana LCD, pero cuando pongo el juego, aunque se ve en color, los jugadores se ven borrosos y los movimientos dejan estela.

@ Alfonso Gallego

Ese problema es debido a que las teles LCD están preparadas para una definición más alta de la que puede mostrar PS2. La única forma de mejorar la imagen es usar la salida de vídeo de componentes de PS2 mediante un cable del mismo nombre (cuesta unos 6 euros), siempre que tu TV tenga esta conexión. Entra en el menú Configuración del Sistema de la consola, selecciona la opción de vídeo Y Cb/Pb Cr/Pr y conecta el cable de vídeo por componentes.

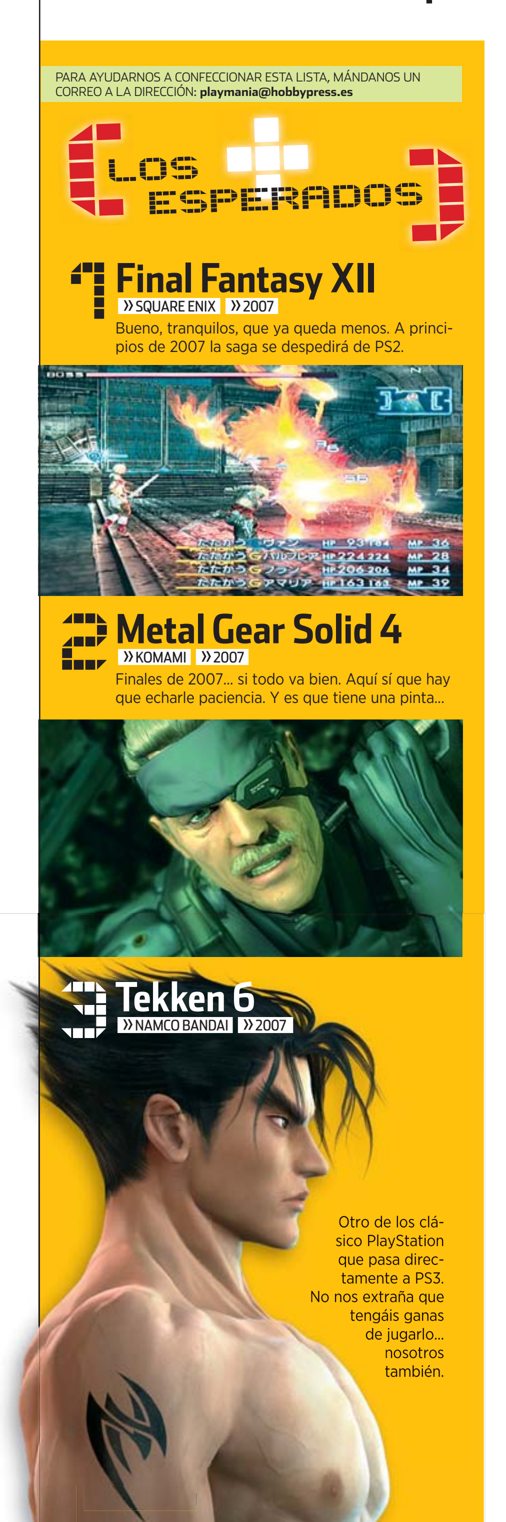
Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



LOS + ESPERADOS

1 Final Fantasy XII
» SQUARE ENIX » 2007
Bueno, tranquilos, que ya queda menos. A principios de 2007 la saga se despedirá de PS2.

2 Metal Gear Solid 4
» KOMAMI » 2007
Finales de 2007... si todo va bien. Aquí sí que hay que echarle paciencia. Y es que tiene una pinta...

3 Tekken 6
» NAMCO BANDAI » 2007

Otro de los clásico PlayStation que pasa directamente a PS3. No nos extraña que tengáis ganas de jugarlo... nosotros también.

AVENTURAS

24: THE GAME — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles. NOTA **90**

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN — ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica con una buena historia, con muchos puzzles y toques de acción. Para aventureros sesudos. NOTA **83**

DRIVER: PARALLEL LINES
» CASTELLANO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de mafiosos que se centra casi exclusivamente en la conducción: la más realista y difícil del género. NOTA **87**

EL CÓDIGO DA VINCI — ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura basada en la novela, que nos propone retos más de pensar que de actuar. Muy bien ambientada. NOTA **83**

EL PADRINO
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*. NOTA **90**

FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento. NOTA **85**

GOD OF WAR — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA **95**

GTA: LIBERTY CITY STORIES — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Fiel adaptación del juego de PSP, pero mejorando aspectos técnicos. Es un *GTA* en toda regla y a buen precio. NOTA **89**

GTA: SAN ANDREAS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA **97**

GUN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 36,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo. NOTA **90**

HARRY POTTER PACK — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las tres primeras aventuras de Harry en un único pack. Juegos fieles a las películas y con un divertido desarrollo NOTA **85**

HITMAN: BLOOD MONEY
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ofrece enorme libertad para cumplir los objetivos, optando por la acción o el sigilo. Realista y con personalidad. NOTA **88**

HITMAN: CONTRACTS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 16 AÑOS
Misiones de asesino a sueldo que podemos cumplir con enorme libertad. Un gran juego de acción y sigilo. NOTA **84**

JAMES BOND: DESDE RUSIA CON AMOR — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una mezcla de disparos y conducción con todo el glamour de las películas de Bond y con un desarrollo muy divertido. NOTA **81**

JUST CAUSE
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura enorme y que ofrece gran libertad de movimientos. Lástima que el apartado técnico no acompañe. NOTA **86**

LAS CRÓNICAS DE NARNIA
» BUENA VISTA » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura variada y original en la que dos jugadores pueden cooperar. Está fielmente basada en la película. NOTA **80**

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE — ¡Nuevo!
» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Snake se despide de PS2 con una aventura imprescindible que mejora el juego original y añade un montón de extras. NOTA **96**

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles... NOTA **89**

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura del príncipe. Una absorbente combinación de acción, puzzles, plataformas y sigilo. Genial. NOTA **92**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS — ¡Nuevo!
» VIVENDI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de mafiosos por su intenso y variado desarrollo, su calidad técnica y genial ambientación. NOTA **90**

SHADOW OF THE COLOSSUS — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA **92**

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de infiltración duradera y entretenida, que te atrapará si te va el género. Es el mejor *Splinter Cell* de PS2. NOTA **90**

TOMB RAIDER LEGEND
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara vuelve con una aventura de acción intensa, variada y muy divertida. Lástima que dure tan poco... NOTA **92**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
» ACTIVISION » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo. NOTA **90**

YAKUZA
» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción que convence gracias a su adulta trama, gran ambientación y variado desarrollo. NOTA **89**



3 razones para tener...

Play ¡EL JUEGO DEL MES!

Pro Evolution Soccer 6

1. UN SISTEMA DE JUEGO ALUCINANTE. El control es exigente, aunque con práctica y habilidad podrás realizar todo tipo de jugadas.

2. MÁS REALISTA Y ACTUALIZADO. Cuenta con más licencias de clubes y selecciones. Las plantillas están más actualizadas que nunca.

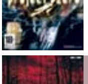
3. OFRECE FÚTBOL PARA RATO. La genial Liga Master, todo tipo de Ligas y Copas, amistosos Online, clasifica a la selección para el Mundial, etc.

TERROR



COLD FEAR ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Terror en medio del océano. Bien ambientado y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción. NOTA 81



FORBIDDEN SIREN 2
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una terrorífica experiencia de juego, original y variada, que equilibra muy bien el uso del sigilo o la acción. NOTA 85

PROJECT ZERO 3 ¡Precio especial!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas. NOTA 88

RESIDENT EVIL 4 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido. NOTA 95

THE SUFFERING 2: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
» MIDWAY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

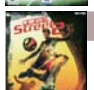
Acción y terror en una agobiante aventura en la que tendremos que despachar a todo tipo de seres de ultratumba. NOTA 82

DEPORTIVOS



FIFA 07
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de fútbol, aunque gráficamente no ha evolucionado. El mejor *FIFA*. NOTA 93



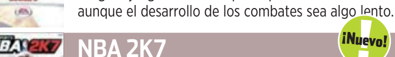
FIFA STREET 2
» EA BIG » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos. NOTA 86



FIGHT NIGHT ROUND 3
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran juego de boxeo que impresiona técnicamente, aunque el desarrollo de los combates sea algo lento. NOTA 85



NBA 2K7 ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 39 ,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de basket realista, con completas opciones y muy jugable... Eso sí, muy parecido al juego del año pasado. NOTA 91



NBA LIVE 07 ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 59 ,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El *NBA Live* más más jugable y completo, gracias a las mejoras y novedades introducidas. Baloncesto en estado puro. NOTA 91



PES6 PRO EVOLUTION SOCCER 6 ¡Nuevo!
» KONAMI » 62 ,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El nuevo PES hace valer su mejor arma (su realista sistema de juego) y mejora en opciones y licencias. Soberbio. NOTA 93



ROLAND GARROS 2005 ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. NOTA 83



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
» ACTIVISON » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor saga de skate regresa con un juego que combina las acrobacias en monopatín y bici, con la aventura. NOTA 90



TOP SPIN ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

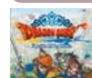
Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis? NOTA 84



ROL

DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA 94



ESDLA: LA TERCERA EDAD ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará. NOTA 78



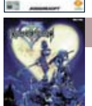
FINAL FANTASY X ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA 95



KINGDOM HEARTS ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA 93



KINGDOM HEARTS II
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción, con la experiencia de Square y la magia de Disney. Gustará incluso a los que no sigan el género. NOTA 94





MAGNA CARTA
» DIGITAL BROS » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés. NOTA 81



SUIKODEN TACTICS
» KONAMI » 62,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol que sólo se basa en sus combates, casi guerras, en las que desplazamos a nuestras unidades por un tablero. NOTA 73



SUIKODEN V ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

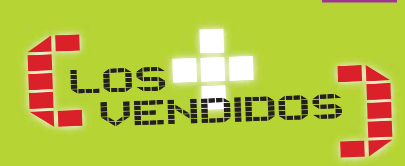
Rol de calidad y en castellano. Su desarrollo pausado y profundo lo hace más indicado para expertos en el género. NOTA 83



WILD ARMS 4
» 505 STUDIOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un buen RPG que te hará disfrutar con un desarrollo ágil y su estética del oeste... Si te defiendes con el inglés. NOTA 81

DEL 15 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

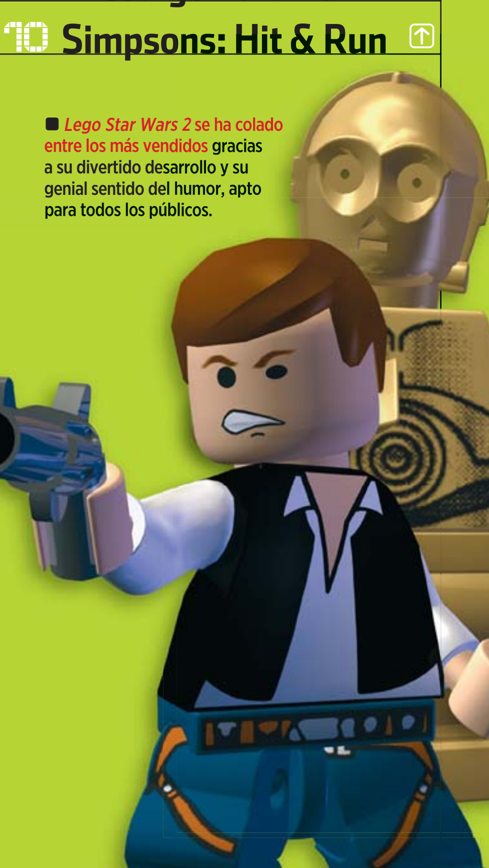


LOS + VENDIDOS



PES 5 sigue siendo el más vendido, aunque seguro que la versión de este año le termina superando.

1. PES 5 (Platinum) =
2. Grand Theft Auto Liberty City Stories ↑
3. Gran Turismo 4 (Platinum) ↑
4. Formula One 06 ↓
5. Piratas del Caribe La Leyenda de Jack Sparrow ↑
6. FIFA 06 (Platinum) =
7. Cars ↓
8. Lego Star Wars 2: La Trilogía Original N
9. El Código Da Vinci ↓
10. Simpsons: Hit & Run ↑



Lego Star Wars 2 se ha colado entre los más vendidos gracias a su divertido desarrollo y su genial sentido del humor, apto para todos los públicos.

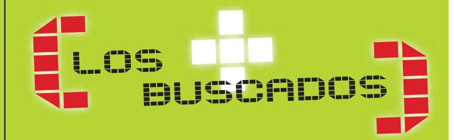
Los 4 mejores juegos para...



1 Guitar Hero II. Tocar con una guitarra casi de verdad temazos de rock es una experiencia que ningún melómano (con sentido del ritmo) debería perderse.

2 B-Boy. En este caso la idea es pulsar botones en el Dual Shock para, siguiendo el ritmo de la música, crear coreografías de rap y hip-hop. ¿A que mola?

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



Los + buscados

1 Silent Hill Collection
» KONAMI » AVENTURA DE TERROR

A finales de julio se puso a la venta y ya es difícil encontrarlo en algunos lugares... ¿cuántas unidades habrá sacado Konami?



2 Jaws (Tiburón)
» THQ » AVENTURA

No es raro que no lo encontréis: el juego se ha retrasado y hasta finales de octubre no estará disponible en las tiendas.



3 PES5 (PSP)
» KONAMI » DEPORTIVO

Si quieres disfrutar del mejor fútbol de PSP lo tienes difícil, porque encontrar *PES5* en alguna tienda es casi imposible. ¿Lo bueno? Pues que en breve sale *PES6*...



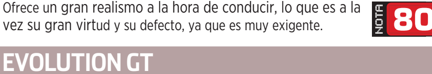
VELOCIDAD

BURNOUT REVENGE — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA 92

COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA 89



ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING
» KONAMI » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA 80



EVOLUTION GT
» VIRGIN PLAY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un exigente simulador que ofrece intensas carreras, pero necesita pulir aspectos técnicos para llegar más alto. NOTA 81



FLATOUT 2
» EMPIRE » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres disfrutar de veloces carreras haciendo el bestia, es tu juego. No llega al nivel de *Burnout Revenge*, pero casi. NOTA 85





FORMULA ONE 06
» SONY » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego, pero ha evolucionado poco. NOTA 89



GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94



JAK X — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA 75



JUICED — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA 82



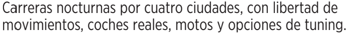
MICROMACHINES V4
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de velocidad directo y sencillo. Jugando en solitario pierde gancho, pero en compañía garantiza diversión. NOTA 80



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA 90





MOTO GP 4 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA 88



NFS: MOST WANTED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido. NOTA 90

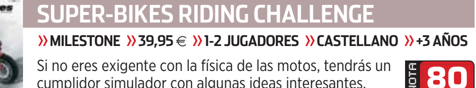


OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » 49,95 € » 1-6 JUGADORES ONL. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de carreras basado en un clásico y con la misma filosofía: divertir sin complicaciones. Entretenido. NOTA 82

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE
» MILESTONE » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si no eres exigente con la física de las motos, tendrás un cumplidor simulador con algunas ideas interesantes. NOTA 80



THE SIMPSONS: HIT AND RUN — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA 83



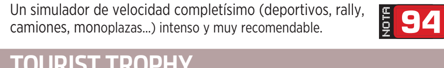
TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94



TOURIST TROPHY
» SONY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas. NOTA 90



WRC EVOLVED — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA 87



SIMULACIÓN

LOS SIMS 2
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor simulador social vuelve a su orígenes. Crea tu propio Sim y vive con él una vida virtual. Absorbente. NOTA 80



LOS SIMS 2: MASCOTAS — ¡Nuevo!
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Muy parecido a *Los Sims 2* (gestionar la vida de nuestro sim y cuidarle) pero ahora además cuidando de nuestra mascota. NOTA 86



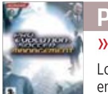
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Convierte a tu Sim en el personaje más famoso de la ciudad vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA 83



MANAGER DE LIGA 2007 — ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo simulador de presidente de club de fútbol, aunque no tiene licencias de clubes reales. NOTA 79



PES MANAGEMENT — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81

amantes de la música!



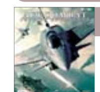
Dance Factory. Aquí también hay que bailar, pero de verdad, usando una alfombrilla de baile. Y lo mejor es que podemos poner nuestros propios CD de música.



SingStar. La edad de oro. ¿Harto de baile? Pues a cantar, con micrófono y todo. Y tienes estilos para elegir, porque la familia *SingStar* sigue creciendo.



SHOOT'EM UP



ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones. NOTA 82



ACE COMBAT THE BELKAN WAR
» SONY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su depurada jugabilidad y excelente control le convierten en un título imprescindible para los fans de los simuladores. NOTA 87



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84



BLACK — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción, algo corto, aunque ya está en Platinum. NOTA 92



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94





COMMANDOS STRIKE FORCE
» EIDOS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86

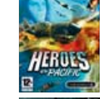


DARKWATCH — ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA 84





DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
» NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable. NOTA 82



HEROES OF THE PACIFIC — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online. NOTA 82



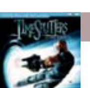
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89



PROJECT SNOWBLIND — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA 82



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Ambientación en la II Guerra Mundial, pero con toques fantásticos y un desarrollo trepidante, pero sin multijugador. NOTA 82



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter imprescindible, tanto por su modo Historia como por sus opciones Multijugador y Online. NOTA 91



URBAN CHAOS
» EIDOS » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA 85



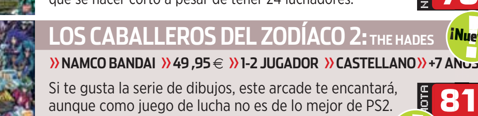
LUCHA



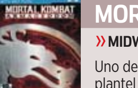
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI — ¡Precio especial!
» BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Más de 60 personajes del universo Bola de Dragón en un juego de lucha espectacular y clavadito a la serie. NOTA 89



LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Retrata con acierto la inolvidable serie de televisión, aunque se hace corto a pesar de tener 24 luchadores. NOTA 79



LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO 2: THE HADES — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Si te gusta la serie de dibujos, este arcade te encantará, aunque como juego de lucha no es de lo mejor de PS2. NOTA 81



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON — ¡Nuevo!
» MIDWAY » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores de lucha de PS2, gracias a su enorme plantel de luchadores, sus modos de juego, su jugabilidad... NOTA 91



SOUL CALIBUR III — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Una sensacional recopilación que ningún amante de la lucha en 2D debería perderse. Y más a este precio. NOTA 83

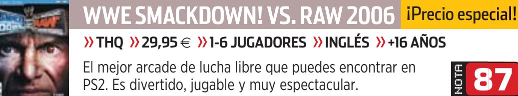
SUPER DRAGON BALL
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las peleas más profundas del "Universo Dragon Ball". Aunque menos largo y vistoso que los *Budokai*. NOTA 81



TEKKEN 5 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95



VIRTUA FIGHTER 4 — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego. NOTA 90



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006 — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
El mejor arcade de lucha libre que puedes encontrar en PS2. Es divertido, jugable y muy espectacular. NOTA 87

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



VUESTROS FAVORITOS



GTA San Andreas parece imbatible. Sigue siendo el juego que más votos recibe todos los meses...

1. GTA San Andreas (=)
2. God of War (=)
3. Metal Gear Solid 3 (=)
4. Resident Evil 4 (=)
5. Final Fantasy X (=)
6. Gran Turismo 4 (↑)
7. Tekken 5 (↓)
8. Pro Evolution Soccer 5 (↓)
9. Prince of Persia: Las dos coronas (↑)
10. Soul Calibur III (↓)




POP Las Dos Coronas ha pegado un buen estirón de votos. ¿Será por su nuevo precio Platinum?

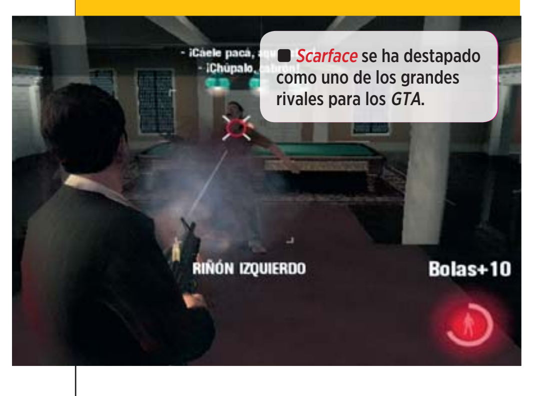
ESTAMOS JUGANDO A...



PES6 se ha vuelto a ganar nuestro corazoncito futbolero.

1. PES6 (N)
2. Kingdom Hearts II (↓)
3. FIFA 07 (=)
4. Scarface: The World is Yours (N)
5. Just Cause (↓)
6. Los Sims 2: Mascotas (N)
7. Splinter Cell: Double Agent (N)
8. Yakuza (↓)
9. NBA 2k7 (N)
10. MK Armageddon (N)





Scarface se ha destapado como uno de los grandes rivales para los *GTA*.

ACCIÓN

CONFLICT: GLOBAL STORM ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control. NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS! ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Eres un alien que debe conquistar la Tierra usando todo tipo de artilugios, ovni incluido. Humor negro y diversión. NOTA 84

DEVIL MAY CRY 3 EDICIÓN ESPECIAL ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si no lo jugaste en su día, tienes una oportunidad única de disfrutar de la mejor acción de PS2 en su mejor versión. NOTA 91

DRAKENGARD 2
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un variado beat'em up que divierte por su mezcla de rol, combates y originales batallas aéreas. La cámara falla... NOTA 80

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRE ¡Precio especial!
» KOEI » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates multitudinarios con toques estratégicos y acción desbordante. No aporta demasiadas novedades. NOTA 79

ESDLA: EL RETORNO DEL REY ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos. NOTA 85

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto. NOTA 85

KING KONG ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción de la buena en primera y tercera persona. Poco variado y algo corto, pero con el encanto de King Kong. NOTA 80

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una divertida recreación de la saga, con un desarrollo variado, mucho humor, partidas a dobles... Es facilito. NOTA 84

MARC ECKO'S GETTING UP
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA 86

MATRIX: PATH OF NEO ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos. NOTA 82

MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado. NOTA 85

PIRATAS DEL CARIBE. LA LEYENDA DE J SPARROW
» UBISOFT » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
No está basado en la película, sino en la vida anterior de Jack. Es un entretenido juego de acción, pero repetitivo. NOTA 72

RESERVOIR DOGS
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción directa en un juego entretenido, pero que tiene un desarrollo sencillo y poco variado y además es corto. NOTA 77

ROGUE TROOPER
» REBELLION » 49,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Con una creíble ambientación futurista, combina acción y sigilo y presenta un personaje cargado de posibilidades. NOTA 86

SHINOBIDO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción e infiltración en el Japón feudal, manejando a un ninja. Un clon de *Tenchu* entretenido, pero nada original. NOTA 80

SNIPER ELITE ¡Precio especial!
» MICROIDS » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave. NOTA 81

SOCOM III U.S. NAVY SEALS
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable. NOTA 93

STAR WARS: BATTLEFRONT II ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor. NOTA 90

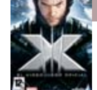
STATE OF EMERGENCY 2 ¡Precio especial!
» SOUTHPEAK » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran variedad de situaciones para un arcade destinado a los amantes de la acción más salvaje y directa. NOTA 80

THE WARRIORS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

TOTAL OVERDOSE ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido. NOTA 83

ULTIMATE SPIDER-MAN ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Muy fiel a los cómics, en esta aventura controlamos a Spidey y Veneno. Encantará a los fans del héroe. NOTA 83

URBAN REIGN ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular. NOTA 80



X-MEN III: EL JUEGO OFICIAL
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego sólido que mezcla con acierto acción, sigilo y retos contrarreloj con todo el encanto del universo mutante. NOTA 86

¿Y tú cómo puntuarías a...

...Kingdom Hearts II

@ Andreu Salles

Impresionante

Sabe mantener el espíritu nostálgico de la primera parte y le añade un ritmo trepidante, un argumento mejor y un sinfín de ataques que hacen de Sora mejor espadachín que Dante. Combates de 1.000 enemigos y un montón de invocaciones, magias y personajes.

NOTA 98 No tiene el 100 porque el mundo de Tron es mejorable y porque la banda sonora es algo repetitiva.

...Tourist Trophy

@ alejandro Carbonell

Virtualidad real

Gráficos muy realistas y una conducción no apta para los que tienen el carné. Gran variedad de motos y circuitos de todo el mundo. Quizá su defecto es la poca dificultad del juego para los jugadores expertos; no te supondrá mayor problema conseguir las mejores "burras" para tu colección.

NOTA 92 Realidad extrema en la conducción, pero muy poca dificultad. Se hace muy fácil conseguirlo todo.

...Dragon Quest

@ Roberto Pérez grande

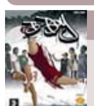
Merece la pena jugarlo

Me parece una aventura bien cuidada, los personajes están como pintados a mano, pero da igual. El caso es que yo lo juzgué por las apariencias, y en este momento no me arrepiento de tenerlo. Me ha "entusiasmado".



NOTA 98 Un divertidísimo juego de rol que no hay que juzgar por su apariencia poco realista.

VARIOS



B-BOY ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una opción curiosa si te atrae el breakdeance y quieres probar cosas nuevas en el género de los musicales.

NOTA 79



BUZZ! ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

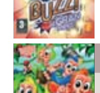
Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos.

NOTA 80

BUZZ!: EL GRAN RETO (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un concurso televisivo de cultura general, ideal para amenizar cualquier tarde con los amigos. Incluye pulsadores.

NOTA 85



BUZZ!: LOCURA EN LA JUNGLA ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simpático concurso basado en minijuegos que por sencillez está orientado a los más pequeños.

NOTA 80

EYETOY: KINETIC + LENTE ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte.

NOTA 89



EYETOY: PLAY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad.

NOTA 88



EYETOY: PLAY SPORTS + CÁMARA ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Por el dinamismo y variedad de sus retos y las partidas para 8 jugadores, es el mejor EyeToy para jugar en grupo.

NOTA 85



GUITAR HERO + GUITARRA
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra.

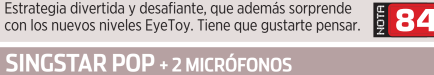
NOTA 92



LEMMINGS ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Estrategia divertida y desafiante, que además sorprende con los nuevos niveles EyeToy. Tiene que gustarte pensar.

NOTA 84

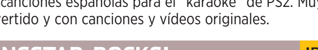




SINGSTAR POP + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS

30 canciones españolas para el "karaoke" de PS2. Muy divertido y con canciones y vídeos originales.

NOTA 88

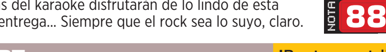


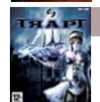


SINGSTAR ROCKS! ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro.

NOTA 88





TRAPT ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una curiosa mezcla de estrategia y acción que consiste en poner trampas para atrapar a los enemigos.

NOTA 70



VIRTUA COP: RE-BIRTH ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

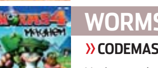
Un clásico de los juegos de pistola en un pack que incluye los dos primeros juegos. Es antiguo, pero muy divertido.

NOTA 80

WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario.

NOTA 87



WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía.

NOTA 80

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto.

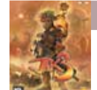
NOTA 85



ASTERIX Y OBELIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto.

NOTA 75



JAK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción con total libertad de movimiento.

NOTA 91



PSYCHONAUTS
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas.

NOTA 82



RATCHET: GLADIATOR ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos.

NOTA 85



RAYMAN 10º ANIVERSARIO ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Dos plataformas, variados y divertidos (*Rayman 2 y 3*) y un multijugador de carreras, *Rayman M*. Y a qué precio...

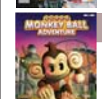
NOTA 84



SLY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad.

NOTA 88



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura de plataformas que entretiene gracias a su originalidad y la inclusión de variados minijuegos.

NOTA 79



WALLACE & GROMIT: LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Plataformas, acción y sencillos puzzles en una adaptación de la película que encantará a los más pequeños.

NOTA 70



...NFS Most Wanted

@ Anónimo

El mejor tuning



Mezcla magníficos gráficos, tuning y persecuciones, divertidos saltos... Además, los coches son los mismos que podrías encontrar en un concesionario.

NOTA 97 Coches reales, carreras trepidantes, tuning, calidad gráfica... Espero que *Need For Speed Carbono* lo iguale o supere.

...Hitman: Blood Money

@ Aidan Tomé

La mejor aventura de la historia



Pues sí, gracias a la enorme libertad que ofrece a la hora de completar las misiones como quieras: usando el sigilo o yendo a lo bestia y a tiros.

NOTA 95 Una pasada. Puedes jugar un montón de veces probando a hacer cosas distintas. Si tuviera más misiones sería absolutamente genial.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Minna No Tennis** (N) — SONY | DEPORTIVO

Jugadores cabezones, mucha jugabilidad y simpatía, pero sin olvidarse de la esencia del tenis. Vamos, la versión tenística de *Everybody's Golf*.





2 **Meiji Kenyaku Romantan** (N) — BANPRESTO | ACCIÓN

3 **Phantasy Star Universe** (N) — SEGA | ROL

4 **God Hand** (N) — CAPCOM | ACCIÓN

5 **Chaos Wars** (N) — IDEA FACTORY | ROL TÁCTICO

EEUU

1 **Final Fantasy XII (reserva)** (↑) — SQUARE ENIX | ROL

Sin estar aún en las estanterías de las tiendas, es el juego más vendido en USA. ¿Cómo?, pues contando sólo con las reservas. Ahí es nada...



2 **Okami** (N) — CAPCOM | AVENTURA



3 **Lego Star Wars II** (N) — LUCAS ARTS | ACCIÓN

4 **Valkyrie Profile 2** (N) — SQUARE-ENIX | ROL

5 **Madden NFL 07** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Lego Star Wars II** (N) — LUCAS ARTS | ACCIÓN

La simpática y divertida parodia de "Star Wars" barre en Europa. Y es que bajo su aspecto infantil se encuentra un divertido juego de acción.







2 **Just Cause** (N) — EIDOS | AVENTURA

3 **Tiger Woods PGA Tour 07** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO

4 **Cars** (↓) — THQ | VELOCIDAD

5 **Manager de Liga 07** (N) — CODEMASTERS | DEPORTIVO

PSP

BURNOUT LEGENDS

EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que, además de ganar, debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo.

NOTA 92

DAXTER
SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor.

NOTA 88

EL PADRINO
EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Entra en la Familia Corleone y cumple todo tipo de encargos de tus jefes. Fenomenal ambientación y mucha acción.

NOTA 85

FIELD COMMANDER
UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia militar por turnos en los que dirigimos unidades de tierra mar y aire. Si te gusta la estrategia, te enganchará.

NOTA 84

FIFA 07
¡Nuevo!

EA GAMES » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es un completo simulador, con jugadores y clubes reales, capaz de entretener a cualquier futbolero.

NOTA 88

FIFA STREET 2

EA BIG » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego perfecto para todos los que quieran disfrutar de fútbol espectacular, directo y sin complicaciones.

NOTA 84

FORMULA ONE 2006
SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador apto para todos, que calca el mundial al detalle y que ofrece modos de juego para mucho tiempo.

NOTA 89

GANGS OF LONDON

SONY » 49,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin llegar a la jugabilidad de un *GTA*, divierte lo suyo por la variedad de modos de juego y su lograda ambientación.

NOTA 86

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador.

NOTA 94

GITAROO MAN LIVES!
KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego musical tan sencillo como divertido y desafiante. Sólo falla en la escasez de canciones y modos.

NOTA 83

GUN SHOWDOWN

ACTIVISION » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción muy bien ambientada en el Salvaje Oeste, que divierte gracias a su variedad.

NOTA 85

LOCOROCO
SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas distinto, tan divertido como simple, que te conquistará a poco que te guste su estética.

NOTA 84

LOS SIMS 2
EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toda la esencia de un simulador social, pero con un toque aventurero que nos invita a cumplir variados retos.

NOTA 85

KILLZONE LIBERATION
¡Nuevo!

SONY » 44,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía.

NOTA 89

MONSTER HUNTER FREEDOM
CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía.

NOTA 87

MOTO GP
¡Nuevo!

NAMCO » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos.

NOTA 88

PRO EVOLUTION SOCCER 5
¡Precio especial!

KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol genial, con un estupendo control y muy bueno gráficos. Como en PS2, pero sin Liga Master.

NOTA 91

RIDGE RACER 2
¡Nuevo!

NAMCO » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR* (que es Platinum).

NOTA 92

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego de lucha 2D de la historia conserva en PSP sus virtudes: jugabilidad, muchos luchadores, duración...

NOTA 91

SYPHON FILTER DARK MIRROR

SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP.

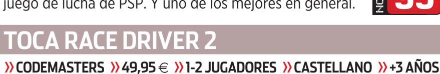
NOTA 90

TEKKEN DARK RESURRECTION

SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por opciones, calidad técnica y diversión, es el mejor juego de lucha de PSP. Y uno de los mejores en general.

NOTA 95

TOCA RACE DRIVER 2


CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo.

NOTA 90

TOMB RAIDER LEGEND
EIDOS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Lara se estrena en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más.

NOTA 90

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un mito que vuelve conservando su frenético y divertidísimo desarrollo y con mejoras que lo hacen más irresistible.

NOTA 91

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor.

NOTA 93

3 razones para tener...
Moto GP

Play ¡EL JUEGO DEL MES!





1. PILOTOS REALES. Todos los pilotos y escuderías reales de los mundiales 2005 y 2006 de Moto GP están disponibles. Podrás emular a Dani Pedrosa o Rossi...

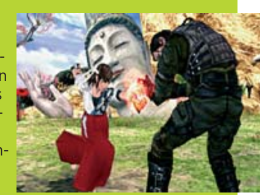
2. GENIAL CONTROL. Da igual que juguemos con control arcade o simulación. La perfecta respuesta de la moto nos hará sentir lo mismo que un piloto real.

3. OCHO JUGADORES. Las partidas Wi-Fi son para hasta ocho jugadores, lo que le convierte en una de las mejores ofertas para jugar en compañía en nuestra PSP.


LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Tekken: Dark Resurrection** (N) — SONY | LUCHA

El legendario arcade de Namco está barriendo también PSP y en pocos días se ha colocado como el juegos más vendido de la portátil de Sony.


2. **Gangs of london** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **GTA: Liberty City Stories** (↑) — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Syphon Filter: Dark Mirror** (↑) — SONY | ACCIÓN
5. **Formula One 06** (↓) — SONY | VELOCIDAD

VUESTROS FAVORITOS

1. **GTA Liberty City Stories** (↑) — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN

No hay quien le tosa. *GTA* sigue siendo el juego más votado mes a mes. ¿Qué pasará cuando salga *Vice City*? Se admiten apuestas...


2. **Dragon Ball Z Shin Budokai** (=) — BANDAI | LUCHA
3. **Monster Hunter Freedom** (↑) — CAPCOM | ACCIÓN
4. **Daxter** (↑) — SONY | PLATAFORMAS
5. **Pro Evolution Soccer 5** (↑) — KONAMI | DEPORTIVO

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Killzone Liberation** (N) — SONY | ACCIÓN

La frenética acción de la nueva joya de Sony nos tiene enganchados a la consola... Aunque no dejamos de picarnos con *Tekken*...


2. **Tekken Dark Resurrection** (↑) — NAMCO BANDAI | LUCHA
3. **Moto GP** (N) — NAMCO | VELOCIDAD
4. **Ultimate Ghosts'n Goblins** (↓) — CAPCOM | ACCIÓN
5. **Ridge Racer 2** (N) — NAMCO | VELOCIDAD

PS2





Scarface



Caballeros del Zodiaco: El Hades

PSP



Moto GP



Ridge Racer 2



Power Stone Collection

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de noviembre de 2006.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Scarface	49,95 €	44,95 €	
❍ Caballeros del Zodiaco El Hades	49,95 €	44,95 €	
❍ Moto GP	49,95 €	44,95 €	
❍ Ridge Racer 2	49,95 €	44,95 €	
❍ Power Stone Collection	44,95 €	39,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)



3+

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
KONAMI
Editor
KONAMI
Lanzamiento
26 DE OCTUBRE
PRECIO
62,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 8
MODO ONLINE
DE 2 A 4 JUGADORES
GUARDAR PARTIDAS
ENTRE PARTIDOS
PÁGINA WEB
HTTP://ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM/

CLAVES PARA LLEVAR A TU EQUIPO **A LA GLORIA**

PES6 Pro Evolution Soccer 6

La nueva temporada de fútbol ya ha empezado en los campos de fútbol, pero no empezará en PS2 hasta que tú lo decidas. Si quieres levantar la copa de la Liga, empápate de esta guía, lo necesitarás.

» MOVIMIENTOS **BÁSICOS**






1- SPRINT
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: dirección + R1.**
• **Descripción:** utilízalo para que tus jugadores corran. Si mantienes pulsado **R1** antes de recibir, tu jugador iniciará la carrera junto al balón.

CAMBIO DE JUGADOR
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1.
• **Descripción:** maneja al defensor que se encuentra entre el balón y tu portería.

2- PISA EL BALÓN
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** suelta todos los botones y pulsa **R1**.
• **Descripción:** si no ves claro el contraataque, para en seco.

3- ADELANTA EL BALÓN
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución: L1 + R1.**
• **Descripción:** ideal para dar un pase largo con precisión, pero si hay un rival cerca te arrebatará el balón. Si está demasiado cerca te puede servir para intentar hacerle un caño.

4- DEJA PASAR EL BALÓN
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución: R1.**
• **Descripción:** puede dar velocidad a tu ataque o sorprender a tu rival. Puedes perder el balón si el defensa está detrás del jugador que lo deja pasar.

5- CONTROL CON EL PECHO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: R2 al recibir el balón por el aire**.
• **Descripción:** controla el balón aéreo sólo si no hay rivales cerca. Orienta el control pulsando dirección al recibir.

6- DE CARA A LA PORTERÍA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2.
• **Descripción:** sorprende a la defensa cuando estés cerca del área y de espaldas.

MANEJO PROPIO A LA RECEPCIÓN DEL BALÓN
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución: R1 + R2.**
• **Descripción:** resulta muy útil para llevar a cabo un contraataque al recibir un balón por alto, sigue la dirección del balón y no te pares a controlarlo.

7- RETROCESO DE BALÓN
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R2 + ←.
• **Descripción:** esconde el balón ante la presión del defensor para evitar perderlo. Además, si tras pisar el balón pulsas dirección ↗, el jugador intentará el dribbling.

8- REDUCIR LA VELOCIDAD
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2.
• **Descripción:** reduce el ritmo de carrera y aumenta la precisión del control del balón. Te puede ser de mucha utilidad para intentar hacer un regate a base de cambios de ritmo.

CANCELAR MOVIMIENTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: R1 + R2.**
• **Descripción:** pulsa esta combinación cuando veas que tu jugador corre hacia un balón que se va fuera de banda a tu favor.






» MOVIMIENTOS EN DEFENSA: **ENTRADAS**






1- PRESSING
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** es la forma más eficaz de robar el balón. Si presionas en exceso o a destiempo pueden pitarte falta, aunque nunca te sacarán tarjeta.

2- ENTRADA AL SUELO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** si ves que el delantero es más rápido que tu defensa, lánzate al suelo para recuperar el balón. Pero ten cuidado, porque una entrada de este tipo por detrás supondrá falta y tarjeta amarilla o roja.

3- DOBLE PRESSING
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ■
• **Descripción:** un segundo defensor se une a la presión, pero no abuses o descolocarás tu línea defensiva.

4- AGUANTE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2 sin dirección.
• **Descripción:** colócate frente al delantero sin perder tu posición. Ganarás tiempo para que tu defensa se reorganice.

■ Para dominar el balón necesitas conocer todas las posibilidades de tus jugadores.



PASES

PASE RASO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** evita que tus jugadores se fatiguen y mueve el balón de forma segura para llevarlo hasta el área rival. Si lo mantienes pulsado, asistirás al jugador más alejado.

PASE LARGO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** no abuses de los pases largos: son menos precisos que los rasos. Eso sí, son imprescindibles para despejar los balones de tu área.

1- PASE PROFUNDO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ▲
• **Descripción:** empléalo para dar el pase que deje solo a tu delantero con el portero rival o para asistir a tus extremos en un contraataque.



2- PASE PROFUNDO ELEVADO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** L1 + ▲
• **Descripción:** aunque requiera gran técnica de asistencia, su efectividad es mayor que el pase profundo raso.

CUELGUE AL ÁREA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:**
•Pase alto: ●.
• A media altura: ● x2.
•Raso: ● x3.
• **Descripción:** si te enfrentas a una defensa muy poblada abre el campo asistiendo a tus extremos para que rematen en última instancia tus delanteros de cabeza o chilena.



PASE AL PRIMER TOQUE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖, ✖
• **Descripción:** sin lugar a dudas es la forma más rápida y segura para subir el balón al área rival y para deshacerte de la presión.

3- PARED
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** L1 + ✖, L1 + ✖.
• Pared alta: L1 + ✖, L1 + ●.
• **Descripción:** aunque es muy complicado que llegue a buen puerto, es un movimiento muy espectacular y resulta muy eficaz si la ejecutas cerca del área rival. Practica y descolocarás a la defensa.



PASE LARGO CRUZADO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** L1 + ●
• **Descripción:** ideal para cambiar el juego de banda cuando está muy poblado el lado por el que atacas.

PASE MANUAL
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R3 + ➜
• **Descripción:** se trata de un movimiento de poca utilidad. Usa el pase normal (✖) que resulta más eficaz.

PASE MANUAL LARGO ELEVADO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + R3 + ➜



• **Descripción:** Si quieres dar un pase largo usa "●" ya que es mucho más seguro y efectivo.

4- TACONAZO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖ + dirección espalda del jugador.
• **Descripción:** su ejecución es muy sencilla y moverás el balón más rápido que si te das la vuelta.

PASE LARGO BOMBEADO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2 + ●
• **Descripción:** es muy poco útil, ya que el efecto es el mismo que el pase largo normal y tardará más en llegar al asistido.

REMATES A PUERTA

DISPARO (O RABONA)
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■
• **Descripción:** dentro o cerca del área lanza a puerta con un tiro sencillo y eficaz. No chutes si estás de espaldas a la puerta, vas en sprint o estás presionado: es más difícil marcar. Si apuras el tiro junto a línea de fondo y el balón está cerca del pie "malo" del delantero, éste intentará hacer una rabona si es un crack. También puedes intentar hacer la rabona para asistir a otro delantero.

1- BOLEA O REMATE DE CABEZA
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■ cuando el balón esté próximo al jugador por el aire (mantén pulsado R2 para boleas).
• **Descripción:** remata directamente lo balones aéreos antes de que toque el suelo para que no te lo arrebate ningún defensa.

3- VASELINA
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** L1 + ■



• **Descripción:** resulta eficaz cuando te has quedado solo y el portero sale a taponarte en un cara a cara. Para evitarle, puedes probar a disparar bombeado sobre él, pero ten cuidado y dispara flojito, porque si le das demasiado fuerte es muy probable se vaya alto.



2- CUCHARA
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:**
stick derecho ↑, ↓ ó ■ + R1.
• **Descripción:** utilízala para sortear al portero cuando se lance al suelo para quitarte el balón. También puedes usarlo para sortear una entrada.



3- DISPARO PRECISO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■ + R2.
• **Descripción:** sólo los grandes chutadores tendrán la puntería suficiente. Antes de tirar, observa el mapa para ver la posición adelantada del portero.

REGATES

DRIBBLING
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:**
stick derecho ↓↓ o ↑↑ o ➜➜.
• **Descripción:** la forma más sencilla y eficaz de deshacerte de un defensa.

1- BICICLETA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:**
• Sencilla: R2 x2 o L1 x2.
• Doble: ➜➜ con el stick derecho.
• **Descripción:** si te gusta el fútbol espectáculo, marea a los defensas rivales antes de regatearlos moviendo las piernas alrededor del balón.

ARRANQUE RÁPIDO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2 + R1 + diagonal.
• **Descripción:** sorprende al defensa que te aguanta la posición con un cambio de ritmo. Ten cuidado, porque el jugador adelantará en exceso el balón y puede ser interceptado.

AUTOPASE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R1 dos toques (justo cuando el jugador toca el balón).

• **Descripción:** el delantero se adelantará el balón para intentar sortear al defensa que le presiona. Su efectividad dependerá en gran medida de la velocidad de tu jugador.

2- BICICLETA MÁS AUTOPASE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R1 + L1 dos toques.
• **Descripción:** aunque la eficacia sea la misma que el autopase sencillo, quedará más espectacular.

MARSELLESA
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** giro 360 stick derecho.
• **Descripción:** emula a Zidane a la hora de regatear, aunque ten cuidado, porque un jugador poco habilidoso puede quedar en ridículo.



3- ELÁSTICA
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** L1 x3, o R2 x3.
• **Descripción:** sólo la ejecutan "grandes", como Ronaldo o Ronaldinho.

4- AMAGAR REGATE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R2 pulsado + dos veces un lado o stick derecho ↗ y rápido ➜.
• **Descripción:** una vez quieto, engaña al defensa que mantiene su posición, amagando el regate justo antes de intenta rebasarle, asistir o tirar.



5- SOMBRERO
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** con la pelota botando y de cara al jugador pulsa ←. También pulsa R2 + stick derecho ↓, ↑.
• **Descripción:** aprovecha los botes del balón para deshacerte de tu marcaje pasando el balón por encima.

AMAGUE DE TIRO O PASE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■, ✖ (rápidamente).
• **Descripción:** ideal para engañar a la defensa justo antes de dribblar.





6- AMAGUE DE MOVIMIENTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** parado L1 dos veces.
• **Descripción:** intenta engañar al defensa rival con unos sencillos movimientos de cadera sin tocar el balón.

7- SORTEAR UNA ENTRADA POR EL SUELO
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** R2.
• **Descripción:** evita que el defensa que se tira al suelo para arrebatarte el balón se salga con la suya.



MOVIMIENTOS CON EL **PORTERO**

1- SALIDA Y COLOCAR EN EL LADO DE LA BARRERA
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ▲
• **Descripción:** haz que el portero salga de la meta y se lance a los pies del delantero en un uno contra uno. Pero ten cuidado, porque si tardas demasiado en salir regalarás el gol. Además, si pulsas ▲ en una falta contraria, el portero se colocará en el lado de la barrera.

2- TIRA EL BALÓN AL SUELO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R1.
• **Descripción:** echa el balón al suelo tras una parada para jugar el balón siempre y cuando no haya cerca ningún delantero rival.

3- SAQUE DE PUERTA LARGO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** si eres de la escuela "Clemente" lanza fuerte para adelantar de forma rápida el balón, aunque ten en cuenta que sortearás la posesión.

4- SAQUE DE PUERTA CORTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** es la mejor forma de iniciar la jugada, pero ten cuidado, porque si hay delanteros presionando a tus defensores, y no andas listo, puede ser muy peligroso. Si te presionan, patadón al canto.

5- MANEJA AL PORTERO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + ▲
• **Descripción:** si prefieres utilizar el portero como último defensor hazlo, pero no te lo aconsejamos.


1


2




4


5

BALÓN PARADO: **CÓRNER**

1- SAQUE EN CORTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** juega el balón en corto para iniciar una nueva jugada. Es la opción más recomendable si no tienes buenos rematadores de cabeza, o la defensa es fuerte en el juego aéreo. Tras el pase, puedes centrar al área para sorprender.

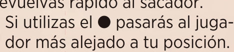
2- CUELGUE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** para que el centro no se te quede demasiado corto o demasiado largo, te recomendamos que presiones presiona ● hasta que la barra de potencia se llene hasta la mitad. Para determinar la altura, pulsa dirección ↑ para que vaya bombeado o ↓ para que el pase sea prácticamente raso.




2

SAQUE DE BANDA

1- SAQUE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖, ●, ▲
• **Descripción:** asiste al jugador que se encuentre desmarcado. Si todos están presionados, te aconsejamos que en cuanto alguno de ellos reciba el balón lo devuelvas rápido al sacador. Si utilizas el ● pasarás al jugador más alejado a tu posición.




1

PÁGINA DE PUBLICIDAD

FALTAS







1- LLAMA A UN JUGADOR PARA QUE TOQUE INDIRECTO

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: L1 + R1.**
• **Descripción:** con este movimiento llamas a otro jugador para que toque el balón. Puedes hacerlo cuando la falta sea indirecta o cuando quieras poner en práctica una jugada ensayada.
Si vuelves a pulsar **L1 + R1** el segundo jugador se cambiará de lado, de derecha a izquierda.

2- TOQUE PARA TIRO EN FALTAS INDIRECTAS

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: L1 + ✖**
• **Descripción:** si la falta es indirecta y estás cerca del área puede ser un movimiento muy útil para despistar a la defensa y al portero. Con él, llamarás a un segundo jugador y harás que toque el balón para que el lanzador pueda chutar directamente a puerta.

3- TIRO DEL SEGUNDO JUGADOR

• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución: L1 + ■**
• **Descripción:** si la falta es directa, llama a un segundo jugador para que se coloque junto al balón y deja que sea él el que lance a puerta para intentar sorprender a la barrera.

4- TIRO DIRECTO

• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución: ■**
  • Tiro potente: ■ + ⬆
  • Tiro flojo: ■ + ⬇
  • Tiro con efecto: mueve el stick izquierdo a la derecha o izquierda una vez lances.
  • Tiro con mucho ángulo: ■ **+R1.**
  • Tiro recto: ■ **+L1.**
• **Descripción:** te adelantamos que no es fácil marcar directamente de falta. Procura seleccionar a un buen lanzador. Con un poco de práctica lo lograrás.

5- ASISTENCIA

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: ✖, ▲ o ●**
• **Descripción:** asistiendo a los jugadores que se encuentran dentro del área para que sean ellos quienes chuten.

6- SAQUE RÁPIDO

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: L1 + R1.**
• **Descripción:** si la falta es lejos del área y ves que tu rival está descolocado, saca rápidamente para sorprenderles en un contraataque.

7- SALTO DE BARRERA

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: ■**
• **Descripción:** haz que tu barrera salte para interceptar los tiros directos a puerta.

8- SALTO DE LA BARRERA HACIA EL BALÓN

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: ●**
• **Descripción:** es una forma desesperada de interceptar el tiro no aconsejable, porque puede dejar huecos en la barrera por donde puede pasar el balón.

9- INMOVILIZA BARRERA

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: ✖**
• **Descripción:** pulsando este botón evitarás que los jugadores se muevan en la barrera. De este modo conseguirás tapar posibles huecos.

10- LOS CORREDORES DE LA BARRERA VAN AL BALÓN

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: ● + ✖**
• **Descripción:** no dudes en hacer que tus jugadores corran hacia el balón en las faltas indirectas.















PENALTIS





1- PARAR

• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución: dirección.**
• **Descripción:** trata de adivinar hacia donde tirará el delantero. Suerte.

2- TIRAR

• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:**
  ■ ó ● + dirección.
• **Descripción:** intenta ajustar el tiro a uno de los palos, pero no le des mucha potencia o el lanzamiento se irá fuera.



ESTRATEGIA

1- CAMBIO DE ESTRATEGIA

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:**
L2 + ●, ■ o ▲ según asignadas.
• **Descripción:** si con tus ataques no logras los frutos deseados, modifica la estrategia para buscar el gol.

2- TENDENCIA OFENSIVA-DEFENSIVA

• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución: L2 + R1 ó L2 + R1**
• **Descripción:** modifica al instante la tendencia ofensiva o defensiva de tus jugadores según el transcurso del partido.







PÁGINA DE PUBLICIDAD



16+

Género
LUCHA

Desarrollador
BANDAI

Editor
BANDAI NAMCO

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

PRECIO
49,95 €

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
INGLÉS/JAPONÉS

JUGADORES
DE 1 A 2

OPCIONES ONLINE
SÍ

GUARDAR PARTIDAS
ENTRE COMBATES

PÁGINA WEB
WWW.YOURPSP.COM

GOLPES QUE NADIE TE PODRÁ **BLOQUEAR**

Tekken Dark Resurrection

Si te gustan los juegos de lucha y tienes una PSP, seguro que *Tekken* está ya en tu colección. Si es así, seguro que no necesitas ayuda con los movimientos básicos, pero ¿qué te parecía conocer los combos e imbloqueables de todos los luchadores? Pues eso es lo que vas a encontrar aquí.

CLAVES

A lo largo de esta guía encontrarás una serie de símbolos y convenciones, que indican las direcciones, botones y otras acciones que debes realizar para ejecutar correctamente los combos y los ataques imparables que te indicamos. Aquí tienes los más importantes:

- **La flecha negra (⬆) indica una dirección que debes pulsar.**
- **La flecha blanca (⇧) indica que la dirección en cuestión debe mantenerse presionada, es decir, no vale una ligera pulsación como en el caso anterior.**
- **La "N" indica que debes dejar el mando en posición neutral, es decir, sin toca ninguna dirección.**

Todos los movimientos incluidos en esta guía son ejecutables por el luchador que está en la parte izquierda de la pantalla. Si juegas en la parte derecha, tienes que introducir las direcciones opuestas. Es decir, donde dice derecha tendrías que pulsar izquierda.



JACK-5



IMBLOQUEABLES:
- Gigant Foot Stomp: ●+✖ (pulsar varias veces para aumentar la distancia).
- Dark Greeting ➡+●, ■ (pulsar inmediatamente ■, después de pulsar ● o no se ejecutará).
- Gigaton Punch: ⬅ ⬋ ⬇ ⬊ ➡ (seguido de 2 a 5 giros completos de dirección), ■.

COMBOS:
- (10 Impactos): ⬇+▲,■,■,■, ▲,■,▲,■,■+▲,■+▲.
- (10 Impactos): ⬇+▲,■,■,■, ▲,■,▲,■, ⬇+■+▲,■+▲.
- (10 Impactos): ⬈+■,■,●,✖, ●,■,▲,■,■+▲,■+▲.
- (10 Impactos): ⬈+■,■,●,✖, ●,■,▲,■, ⬇+■+▲,■+▲.



JIN KAZAMA

IMBLOQUEABLES:
- Avenger: ⬉+■+▲ (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces ⬅ mientras se prepara para asestar el golpe).

COMBOS:
- (10 Impactos): ➡+▲,✖,✖,✖,▲,■,▲,✖,●,▲.



ARMOR KING

IMBLOQUEABLES:
- Blindside: ⬅+■+▲.
- Dark Destroyer: ⬅+▲+✖.
- Burnning Knuckle: ⬈+■+✖, ⇩ en el aire.
- Moonsault Drop: (de espaldas al adversario) ■+●.
- Poison Mist: ➡, N, ⬇, ⬂ + ■ + ▲.
- Jumping Burnning Knuckle: ⬈, N+■+✖, ⇩ en el aire.
- Jumping Moonsault: ⬈, N+■+●.
- Dark Inferno: ➡, N, ⬇, ⬂ +●.

COMBOS
- (10 Impactos): ⬊ + ▲, ■, ✖, ▲, ▲,●,▲,■, ●+✖,▲.
- (10 Impactos): ⬊+▲, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ■+▲, ▲, ⬇+⬊+➡+ ■ +▲.



ANNA WILLIAMS



IMBLOQUEABLES:
- Bloody Scissors: ⬇+■+▲.
- Hunting Swan: ⬋+■+▲ (para cancelar el movimiento pulsa 2 veces Arriba mientras se prepara para asestar el golpe).

COMBOS:
- (10 impactos): ■,▲,■,▲,✖,✖, ▲,■,▲,●.
- (11 Impactos): ■,▲,■,▲,●,■, ▲,▲,✖+●,▲.
- (11 impactos): ■,▲,■,▲,●,■, ▲,▲,✖+●,✖.

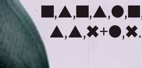


KING



IMBLOQUEABLES:
- Moonsault Body Press: ■+●.
- Jaguar Lariat: ➡+■+▲ (mantener ■+▲ pulsados).
- Burning knuckle: ⬈+■+▲ (mantener ■+▲ pulsados).
- Atomic Blaster: (de espaldas al adversario) ■+▲.

COMBOS:
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ✖.
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ■.
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ■, ✖, ✖, ●, ●, ■, ✖.
- (10 Impactos); ■, ▲, ■, ■, ✖,✖,●,●,■,■
- (10 Impactos); ■, ▲, ■, ■, ✖,✖, ●, ✖, ▲, ■+▲.



■ Jin Kazama es un clásico de *Tekken* y no podía faltar en esta versión para PSP.

» BRUCE IRVIN



IMBLOQUEABLES:
- killing Blow: ⬅+▲+✖.

COMBOS:
- (10 impactos): ■,■,▲,■,●,✖,●,✖,▲,■.
- (10 impactos): ■,■,▲,■,●,✖,●,✖,●,✖.

» FENG WEI



IMBLOQUEABLES:
- Death Palm: ↖+■+▲.

COMBOS:
- (10 Impactos): ➡+■, ■, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.
- (10 Impactos): ➡+■, ■, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■+▲.

» HWOARANG



IMBLOQUEABLES:
- Dynamite Heel: ↙+●+✖ (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces atrás mientras se prepara para asestar el golpe).
- Power Blast: Durante Left Flamingo (⇨+✖,N) ■+● (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces atrás mientras se prepara para asestar el golpe).

COMBOS:
- (10 Impactos) Durante Right Flamingo (➡+●, N) ■,▲,✖,●,✖,●,●,●,●,✖.
- (10 Impactos): Durante Left Flamingo (⇨+✖,N) ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ●, ●, ●, ●, ✖.

» JULIA CHANG



IMBLOQUEABLES:
- Heavy Uppercut: ➡+■+● (para cancelar el movimiento, presiona una vez ⬅ mientras se prepara para dar el golpe).

COMBOS:
- Combo (10 Impactos): ▲,■,■,▲,✖,✖,✖,●,●,■.
- Combo (10 Impactos): ▲,■,■,▲,✖,✖,▲,✖,▲,■.
- Combo (10 Impactos): ▲,■,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖.

» BAEK DOO SAN



IMBLOQUEABLES:
- Dynamite Heel: ↙+●+✖ (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces atrás mientras se prepara para asestar el golpe).
- Last Resort: ⬅, ⬅ + ● + ✖.

COMBOS:
- (10 impactos): ●,✖,●,✖,✖,✖,✖,✖,●,✖.
- (10 impactos): ●,✖,✖,●,✖,✖,✖,●,✖,✖.

» MARSHALL LAW



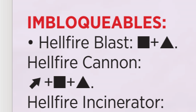
IMBLOQUEABLES:
- Charge Power Punch: ↙+■+▲ (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces ⬆ mientras se prepara para dar el golpe).

COMBOS:
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●.
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ⬇+✖, ●, ●, ●.
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ⬇+✖, ✖, ●, ●.
- (10 Impactos): ↘+■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ⬇+✖, ●, ●, ●.
- (10 Impactos): ↘+■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ⬇+✖, ✖, ●, ●.

» CHRISTIE MONTEIRO/ EDDY GORDO







IMBLOQUEABLES:
- Fruit Picker: ↙+●+✖ (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces ⬅ mientras se prepara para asestar el golpe).

COMBOS:
- (3 impactos): ●+✖, ●, ▲, ●, ✖.
- (6 impactos): ●+✖, ●, ▲, ●, ●, ●+✖, ●+✖, ●+✖, ↙, ●+✖, ↗, ●+✖.

» BRYAN FURY



IMBLOQUEABLES:
- Gravity Blow: ➡ + ■ + ●.
- Meteor Smash: ⬅ + ■ + ●.

COMBOS:
- (9 impactos): ⬆+✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖, ▲.
- (10 impactos): ⬆+✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲.

» MOKUJIN



Este personaje no tiene Imbloqueables o combos propios. Mokujin adopta los movimientos de cualquier luchador del juego aleatoriamente en cada ronda. Para saber el personaje en el que se basan los movimientos, fíjate en la postura de Mokujin al iniciar cada ronda.

» DEVIL JIN

IMBLOQUEABLES:
- Hellfire Blast: ■+▲.

Hellfire Cannon: ↗+■+▲.
Hellfire Incinerator: ↘■+▲.
Lightning Uppercut: ⬅,■+●.
Lightning Screw Uppercut: ⬅+■+●.
Infernal Destruction: ●+✖,■+▲.
Cross Infernal Destruction: ●+✖,➡+■+▲.

COMBOS:
- (10 Impactos): ✖, ▲, ●, ✖, ■+●, ▲, ▲, ■,▲.
- (10 Impactos): ⬅+▲, ● ,●, ●, ●, ▲, ■+●, ▲, ■.
- (10 Impactos): ➡,➡+N+▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■.
- (10 Impactos): ➡, ➡+n+▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲, ■.
- (10 Impactos): ⬅+▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■+●, ▲, ⬇+●+✖.



» KUMA/PANDA

IMBLOQUEABLES:
- Deadly Claw: ← + ■ + ▲.
- Fatal Wind: ←, ⇦ + ▲ + ●.
- Power Salmon Hunter: ←, → + ▲ + ● (mantener pulsados ▲ + ●).

COMBOS:
- (10 Impactos): Al agacharse ↘+▲, N+■, ■+▲, ✖, ■+▲, ●+✖, ■+▲, ▲, ✖, ■.
- (11 Impactos): Al agacharse ↘+▲, N+■, ■+▲, ✖, ■+▲, ■+▲, ■+▲, ■, ▲, ■+▲.



» GANRYU

IMBLOQUEABLES:
- Sumo Tackle: ↙+■+▲.

COMBOS:
- (10 Impactos): ↓(al agacharse), ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■+▲.



» LILI



IMBLOQUEABLES:
- Piercing Thorn Fortissimo: ← + ■ + ●.

COMBOS:
- (11 Impactos): ●, ■, ✖, ●, ●, ✖, ●, ●, ●+✖.
- (10 Impactos): ●, ■, ✖, ●+✖, ✖, ●, ✖, ■, ●+✖, ●.

» RAVEN

IMBLOQUEABLES:
- Death Fron Above: ↘+■+▲.
- Dead End: ↓+■+▲, ↓, ↙, ←↙↓↘→+■+▲.

COMBOS:
- (10 Impactos): ↖+■, ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■+▲.
- (10 Impactos): (de espaldas al adversario) ▲, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■+▲.



» DRAGUNOV

IMBLOQUEABLES:
- Sub-zero: ← + ■ + ✖.

COMBOS:
- (6 Impactos): ■, ✖, ■, ▲, ●, ■+▲.
- (10 Impactos): ■, ✖, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ✖, ▲.



» STEVE FOX

IMBLOQUEABLES:
- Hellfire: ↓, ↙, ←, →+▲.

COMBOS:
- (10 Impactos): →+■+▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ■, ▲.
- (10 Impactos): →+■+▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ■, ←+▲.
- (10 Impactos): →+■+▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ✖, ▲, ●+✖.

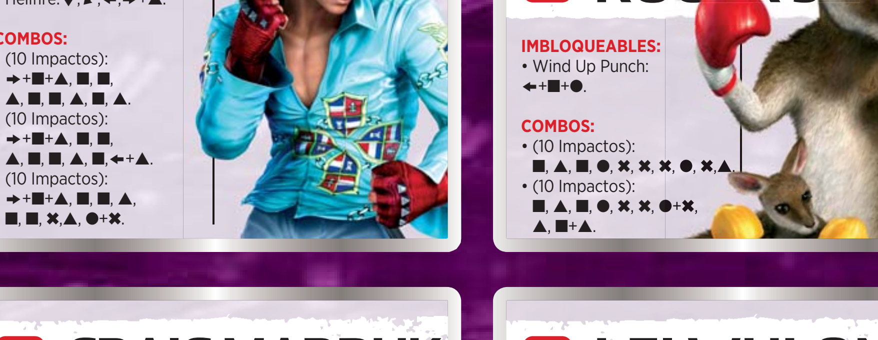


» ROGER JR.

IMBLOQUEABLES:
- Wind Up Punch: ←+■+●.

COMBOS:
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ▲.
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖, ●+✖, ▲, ■+▲.





» NINA WILLIAMS

IMBLOQUEABLES:
- Power Change: ↙+■+▲ (para cancelar, presiona 2 veces ↑ mientras se prepara para dar el golpe).
- Evil Mist: ↙↓↘→ (empezando desde ↙ hasta →), N, ⇙+■+✖.

COMBOS:
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖.
- (10 Impactos): ■, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖.
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●.
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ▲.
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖.



» CRAIG MARDUK

IMBLOQUEABLES:
- Death Bringer: ←+▲+✖ (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces ← mientras se prepara para asestar el golpe).

COMBOS:
- (10 Impactos): ▲, ■, ✖, ■, ▲, ■, ●, ✖, ■, ●
- (10 Impactos): ▲, ■, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ▲

» LEI WULONG

IMBLOQUEABLES:
- Phoenix Strike: Durante Phoenix Illusion: (⇦+■+▲) →+●.

COMBOS:
- (10 Impactos): ←+■, ▲, ■, ●+✖, ▲, ■, ●, ■, ▲, ✖.
- (10 Impactos): ←+■, ▲, ■, ●+✖, ▲, ■, ●, ■, ●, ●.



» LEE CHAOLAN

IMBLOQUEABLES:
- Silver Cyclone: ↓+●+✖.
- Death Touch: ↙+■+▲. (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces ↑ mientras se prepara para asestar el golpe).

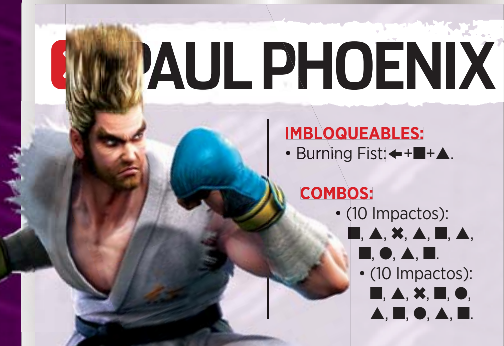
COMBOS:
- (10 Impactos): ↘+■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●.





PÁGINA DE PUBLICIDAD

PAUL PHOENIX



IMBLOQUEABLES:
• Burning Fist: ⬅+■+▲.

COMBOS:
• (10 Impactos): ■, ▲, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■.
• (10 Impactos): ■, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.



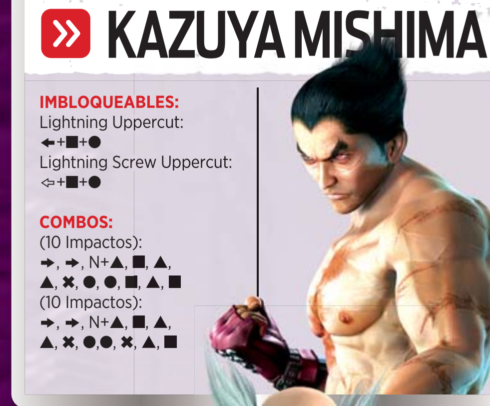
ASUKA KAZAMA



IMBLOQUEABLES:
• Spinning Heel Drop: Dejar pulsado ➡+✖ (para cancelar el movimiento, presiona ⬅ justo antes de asestar el golpe).

COMBOS:
• (10 impactos): ⬇, al levantarse +▲, ■, ■, ■, ▲, ■+●, ■, ●+✖.
• (10 impactos): ⬇, al levantarse+▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ●, ✖, ●+✖.

KAZUYA MISHIMA



IMBLOQUEABLES:
Lightning Uppercut: ⬅+■+●
Lightning Screw Uppercut: ⇦+■+●

COMBOS:
(10 Impactos): ➡, ➡, N+▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■
(10 Impactos): ➡, ➡, N+▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●,●, ✖, ▲, ■

LING XIAOYU



IMBLOQUEABLES:
Thunder Strike: Durante Hypnotist (⬅+■+2) ■+▲

COMBOS:
(10 Impactos): ⬆+●,■,▲,■+▲,■,✖,●, ●,●,■
(10 Impactos): ⬆+●,■,▲,●,●,▲,■+▲, ■,●,▲

HEIHACHI MISHIMA



IMBLOQUEABLES:
• Lightning Hammer: ⇩+■+●.

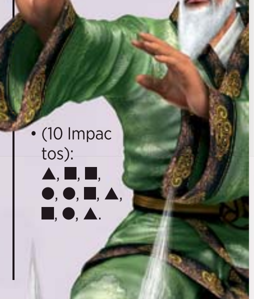
COMBOS:
• (10 Impactos): ➡, ➡, N+▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■.
• (10 Impactos): ⬊+✖,▲,▲,●,●,■,●,■,▲,●.
• (10 Impactos): ⬊+✖,▲,▲,●,●,■,●,■,▲,■.
• (10 Impactos): ⬊+✖,▲,▲,●,●,■,▲,■,▲,■.

YOSHIMITSU

IMBLOQUEABLES:
• Flea: ■+▲ (pulsa ⬅ para cancelar el movimiento).
• Running Flea: (Durante Flea) ➡,⇨.
• Quick Slash: ⬇+■.
• Death Slash: ⬇+■, N, ⬀.
• Cyclone Lift: ⬇+■+▲.
• Indian Stance Storm: Durante Indian Stance (⇩+■+▲) ■.
• Harakiri To Manji Blood Dance: ⬇+■+●, ⇦+■, ■, ■.
• Poison Breath: Durante Bad Stomach (⬀+■+▲) ■ o ▲.
• Dragonfly Blade: Durante Manji Dragonfly (⬆+■+▲) ■.
• Spirited Away: Durante Manji Dragonfly (⬆+■+▲) ●+✖.
• Death Copter: ⬈+■+▲.
• Death Copter Slice: ⬈+■+▲, ⬇.
• Death Copter Trick: ⬈+■+▲, ⬅.
• Sword Stab: ⬅, ⇦+■.
• Face Splitter: ⬅. ⇦+■,■+▲.
• Sword Poke Windmill: ⬅. ⇦+■,N,■.
• Thunder Blade: ⬅, ⇦+■+▲.
• Suicide: ➡, ⇨+■+●.
• Double Suicide: ➡, ⇨+■+●, ➡, ⇨.
• Moonsault Slayer: ⬇, ⬊, ⇨+■.
• Samurai Cutter: Al agacharse ⬂+■.

COMBOS:
• (10 Impactos): ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■.
• (10 Impactos): ■, ▲, ■, ●, ▲ ,▲, ▲, ●, ■, ■.
• (10 Impactos): ●, ●, ▲, ▲, ●, ●,■, ■, ■, ■.

WANG JINREI



IMBLOQUEABLES:
• Heavy Uppercut: ➡+■+● (para cancelar el movimiento, presiona 2 veces ⬅ mientras se prepara para asestar el golpe),
• Dragon Power Punch: ⬅, ⇦+■+▲.

COMBOS:
• (10 Impactos): ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■, ✖, ●, ▲.
• (10 Impactos): ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲.

SECRETOS



MODOS DE JUEGO

Termina el Juego las veces indicadas.
• **Modo Teatro:** una sola vez.
• **Modo ataque de comandos:** 2.
• **Modo Bolos Tekken:** tres veces.

DOJO TEKKEN

• **Dojo Yurin:** termina los 3 primeros dojos (Tierra, Agua y Fuego) para desbloquear este dojo, donde podrás luchas con los "ghost" de tus amigos, o los descargados por Internet.
• **Espectro Jinpachi:** termina el Dojo de la Nada como primero del ranking, y derrota a Jinpachi.
• **Dojo Tekken Ruleta:** lo descubrirás mientras combates en el Dojo de la Nada.
• **Dojo Tekken Fiebre del Oro:** lo descubrirás mientras combates en el Dojo de Viento.
• **3.000.000 Gold:** Queda primero en el Dojo de la Nada.
• **Dojo Tekken Supervivencia:** Juega en el Dojo de Fuego.
• **Dojo Tekken Time Attack:** lo descubrirás mientras combates en el Dojo de Agua.

VIDEOS DESBLOQUEABLES

• **Ultima transformación de Jinpachi:** Pierde contra Jinpachi en el modo Historia y no continúes.
• **Intro de Tekken 5:** Finaliza el modo contrarreloj (está dentro de Ataque).
• **Intro para consola 2 parte:** consigue 5000G o más en el modo Fiebre de Oro (está dentro de Ataque).
• **Intro Tekken 5 Dark Resurrection:** Finaliza el modo supervivencia.

CREA TU PROPIO LUCHADOR

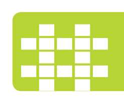
El modo Espectro está pensado para crear **un luchador que clone tu estilo de lucha** y tus movimientos (tanto de ataque como defensa). Según progreses tus acciones se irán "acoplando" a tu luchador, al que deberás "educar" peleando contra la máquina.
Para activar tu Espectro, elige a un personaje en el modo Arcade o Tekken Dojo, cuando comiences la partida pausa el juego y activa la opción **Actualización de Espectro**. A partir de ahora intenta pelear lo mejor que puedas, ya que de esto depende lo que tu Espectro aprenda. Intenta defenderte bien y atacar haciendo bastantes combos. Cada cierto tiempo se te preguntara "¿desea sobrescribir datos de Réplica?". Acepta para actualizar tu Espectro.
Una vez creas que tienes un Espectro bastante "fuerte" (se necesitan bastantes combates para hacer un Espectro competitivo), podrás probarlo en el Dojo Yurin. También podrás intercambiar los Espectros con tus amigos (compartiendo datos entre dos consolas), e incluso descargarte paquetes de estos a través de Internet, para luego probarlos tú mismo en el Dojo Yurin. Incluso te aparecerán en el modo Arcade aleatoriamente.
Recuerda también que puedes personalizar a tu Espectro equipándolo en la tienda de objetos (no olvides que el Espectro es una réplica de ti mismo, así que tendrá los ítems que tú lleves equipados).
Para ver la lista de espectros tanto el tuyo propio, como los de tus amigos o los paquetes descargados, ve a perfil en el menú principal y de ahí a lista de Espectros.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



24: THE GAME

• Sacar el menú de trucos:
En el menú principal, mantén pulsados a la vez **L1** + **L2** + **R1** + **R2** unos 4 segundos, hasta que aparezca la pantalla "Zona de seguridad". Aparecerán cuatro trucos de los que hay que introducir un código.
Todos los bonus: PALMER054
Las misiones: DESSLER072
Munición: ALMEIDA062
Invulnerable: BAUER066



AND 1 STREETBALL

Durante el juego, introduce:
• Sin restricción de tiempo en los movimientos I-Ball:
▲, ●, ■, ■, ●, ▲, ✖, ■.

CARS

En el menú de trucos escribe:
• Todos los coches: YAYCARS.
• Minijuegos y pistas: IF900HP.

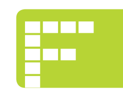
DEVIL MAY CRY 3 EDICION ESP.

• Desbloquear todo:
Mantén pulsados R1-R2+L1+L2 + ↖ en la cruceta + ↘ en el stick izquierdo.



EL CÓDIGO DA VINCI

En Opciones, ve al menú "Trucos" y mete estos códigos:
• Vitruvian Man: modo Dios.
• Clos Luce 1519: seleccionar nivel.



FIFA STREET 2

• Todas las canchas:
En el menú principal, mantén **L1** + ▲ y pulsa:
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

FIGHT NIGHT ROUND 3

• Todos los rings:
Introduce NEWVIEW como nombre en el modo "Crear un campeón" y salva.



GTA LIBERTY CITY STORIES

Algunos de estos trucos no pueden desactivarse una vez introducidos y, si salvas con ellos activados, permanecerán así durante el resto del juego.
• Grupo de armas 1:
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• Grupo de armas 2:
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• Grupo de armas 3:
↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
• 250.000$:
L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
• Chaleco al máximo:
L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
• Salud al máximo:
L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.
• No aparece nivel de búsqueda en ningún momento:
L1, L1, ▲, R1, R1, ✖, ■, ●.
• Desbloquear Rhino:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ▲, ●.
• Aumentar respeto:
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.



» LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL

¡EL TRUCO DEL MES!

PASSWORDS:
En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords, que desbloquean personajes que luego podrás usar en el juego.
• UCK868: soldado uniforme playa.
• BEN917: Ben Kenobi (fantasma).
• VHY832: Guardia de Bespin.
• WTY721: Bib Fortuna.
• HLP221: Boba Fett.
• BNC332: Soldado de la Estrella de la Muerte.
• TTT289: Ewok.
• YZF999: Guardia gamorreano.
• NFX582: Androide Gonk.
• SMG219: Grand Moff Tarkin.
• NAH118: Greedo.
• PEJ821: Greedo.
• YWM840: Han Solo (Hood).
• NXL973: IG-88.
• MMM111: Guardial imperial.
• BBV889: Oficial imperial.
• VAP664: Imperial Shuttle Pilot.
• CVT125: Espía imperial.
• JAW499: Jawa.
• UUB319: Lobot.
• SGE549: Guardia de palacio.
• CYG336: Piloto rebelde.
• EKU849: Soldado rebelde (Hoth).
• YDV451: Soldado uniforme desierto.
• GBU888: Guardia Skiff.
• NYU989: Soldado uniforme nieve.
• PTR345: Stormtrooper.
• HHY382: El Emperador.
• HDY739: TIE Fighter.
• NNZ316: Piloto TIE Fighter.
• QYA828: Interceptor TIE.
• PEJ821: Tusken.
• UGN694: Ugnaught.





» PIRATAS DEL CARIBE LA LEYENDA DE JACK SPARROW

• Mejoras de la espada:
La primera está en el Templo del Terror. Mira a la izquierda del estrecho pasillo por donde vienen los enemigos. Atraviesa las paredes de papel y encontrarás el cofre con la primera mejora.
La segunda está en el nivel Arena, Cielo, Carreras y Oro. Busca a la derecha de la zona donde atacan las primeras plantas; localiza un grupo de enredaderas que cortar y encontrarás el segundo cofre.

• Power-up infinito:
Debido a un fallo del juego, cuando tengas las 10 hachas o las bombas de Grog, dependiendo del personaje que manejes, comienza a activar el Power-Up para hacer el golpe especial. Después pulsa ↓ para cambiar al otro personaje. Si lo haces bien, vuelve a cambiar y verás que su power-up está activado, pero no consume tus reservas.

GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• Conseguir un tanque:
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• Bajar el nivel de búsqueda:
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

GUITAR HEROE

Usando los botones de colores del mastil de la guitarra, pulsa los siguientes códigos en el menú principal:
• Desbloquear todo:
amarillo, naranja, naranja, amarillo, azul, azul, amarillo.
•Los personajes tocan una guitarra invisible:
Amarillo, amarillo, naranja, azul, amarillo.
• El personaje juega con la guitarra Guitar Hero:
azul, amarillo, azul, naranja, azul.



HITMAN: BLOOD MONEY

En la pantalla del título pulsa:
• Todos los niveles del juego abiertos:
▲, ■, ■, →, ↓, ←, R2, ✖, ✖.
• Llevar las armas a todas partes sin que te las quiten:
▲, ▲, ■, ●, R1, ●, R2, ✖, ✖.



JAWS UNLEASHED

• Seleccionar nivel:
Empieza una partida y pon shaaark como nombre.
• 1 millón de puntos:
Empieza una partida y pon blooood como nombre.



MARK ECKO'S GETTING UP

En el menú de trucos, introduce:
• Salud infinita: marcuseckos.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén **L1** y **R1** e introduce: ●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora:
• Modo Dios: ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
• Munición: L2, L1, ■, L2, L1, R1.

MOTOGP 4

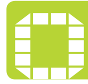
•Desbloquear todo:
En el menú principal pulsa:
↑+R2, →+R1, ↓+L1, ←+L2, L3+R3.



RESERVOIR DOGS

Completa el juego con los siguientes rankings, ve después al menú "Extra" y activa el truco correspondiente:
• **Desbloqueables:**
Battering Ram: Ranking Profesional.
A prueba de balas: Ranking Profesional:
Fully Loaded: completa el juego con ranking Psicópata.
Time Out: Completa el juego con un ranking Carrera criminal.





ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

• **Modo para dos jugadores:**
En la pantalla de título, los dos jugadores han de pulsar y mantener **L1**, **L2**, **R1** y **R2**. Después, el segundo tendrá que pulsar Start.
• **Abrir el Arena Mode:**
En la pantalla de título, selecciona la opción "Special", sitúa el cursor sobre "Exit" y pulsa:
■, L1, R2, ■, ←, L1, L2, L3, →, ▲.

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Introduce estos códigos al editar una licencia. Di que no cuando te pidan que confirmes los cambios.
• **100.000 millas OutRun:** MILESANDMILES
• **Abrir todo:** ENTIRETY



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Pulsa **L2+R2** en el menú principal y aparecerá una pantalla donde introducir códigos:
• **Monstruos y niveles: 141421.**
• **Inmune a disparos: 986960.**

ROGUE TROOPER

En el menú "Extra" introduce:
• **Modo Dios:** ←, →, ↑, ↓, L3, ■.



SHINOBIDO

• **Estomago de hierro:**
Tienes que haber visto los 3 finales normales. Después, durante el juego, pausa, mantén L1 y L2 pulsados e introduce:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.
Vuelve al juego y verás que todos los ítems se pueden comer.

STATE OF EMERGENCY 2

• **Truco maestro:**
En el menú de opciones, manten **L1** + **R1** e introduce:
●, ▲, ■, ●, ▲.
Ahora tendrás el 100% abierto.



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado **L1** + **R1** e introduce:
• 1000000$: ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
• Superpoli: ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲.



URBAN CHAOS:

PASSWORDS:
En el menú principal, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ●, ↓, ↑, ●.

En el menú principal activarás la opción "Cheats".
Entra en esta nueva opción e introduce estos códigos.
• **BURNINGBULLET:** las balas queman.
• **KEYTOTHECITY:** abres todos los niveles y emergencias.



VECINOS INVASORES

Durante el juego, pausa y, manteniendo L1 y R1, pulsa:
• **Poder Golf siempre activado:**
▲, ●, ▲, ●, ■, ●.
• **Más puntos de experiencia:**
▲, ●, ▲, ●, ■, ▲.
• **Daño extra:**
▲, ●, ▲, ●, ▲, ■.



X-MEN III: EL VIDEOJUEGO OFICIAL

• **Archivos de la Sala de Peligro:**
Entra en "Archivos de Cerebro" del menú principal y pulsa:
• **Rondador Nocturno:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start.
• **Lobezno:**
↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Start.
• **Hombre de Hielo:**
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, Start.



SUPER DRAGON BALL Z

• **Cambiar el fondo en el modo Customize:**
En la pantalla del título, introduce el código:
↑, ▲, ↓, ✖, L1, ■, R1, ●.
Si lo has hecho bien, oirás a Goku decir una de sus frases. Ahora podrás cambiar el fondo del modo Customice desde "Game Options". Eso sí, primero tienes que haberle pedido un deseo al dragón pidiendo que desbloquee la opción de cambiar el fondo de la pantalla en ese menú. Este truco vale para abrir un montón de imagenes, pero primero tienes que pedirle el deseo al dragón.

S.O.S. TRUCOS

»ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
»MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Las zapatillas Puma

✉ **Antonio Salmerón (Sevilla)**



Hola amigos de Playmania. Tengo el juego *True Crime New York City* y me gustaría saber para qué valen esos iconos en forma de zapatilla que hay por los escenarios y cómo puedo conseguir los que están en sitios altos. Muchas gracias.
Pues en total hay diez repartidos por toda la ciudad, y cuando los consigues todos puedes comprar en la tienda de ropa deportiva un Chándal Puma especial. Para alcanzar las que están en sitios elevados, coge un vehículo alto (por ejemplo un camión), apárcalo al lado y, después, salta a su techo desde la capota de un coche.

SOUL CALIBUR III

Las ocupaciones secretas

✉ **Sara Olmos (e-mail)**

Hola Playmaniacos. Me gustaría saber cómo desbloquear todas las ocupaciones en el editor de personajes del juego de lucha *Soul Calibur III*. Muchas gracias por vuestra ayuda.
Aquí tienes la lista de ocupaciones y cómo conseguirlas:
-Maestro de espada: Supera el nivel 50 con un personaje creado en cualquier ocupación en Crónicas de la Espada o juega 610 combates.
-Gladiador: Alcanza el nivel 30 con un Bárbaro en Crónicas de la Espada o juega 410 combates.
-Pirata: Alcanza el nivel 30 con un Ladrón en Crónicas de la Espada o juega 410 combates.
-Sabio: Alcanza el nivel 30 con un Santo en Crónicas de la Espada o juega 410 combates.
-Asesino: Alcanza el nivel 30 con un Ninja en Crónicas de la Espada o juega 410 combates.
-Caballero: Alcanza el nivel 50 con un Gladiador en Crónicas de la Espada o juega 610 combates.
-Samurái: Alcanza el nivel 30 con un Asesino en Crónicas de la Espada o juega 610 combates.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Contra Avion

✉ **Javier Camacho (e-mail)**

Hola Playmaniacos. Quería saber cómo acabar con Avion, un monstruo volador del juego *Shadow of the Colossus*. No tengo ni idea de cómo subirme a él. Muchas gracias.
Lo primero es lanzarse al agua y nadar hasta la plataforma que hay en medio del lago. Desde esa posición, saca el arco y dispara una flecha contra Avion para que se lance a por ti. Te toca saltar hacia él cuando se acerque y pulsar R1 para agarrarte. Ya sobre el monstruo, avanza con cuidado hasta el punto vital que hay en su cola y perfóralo con tu espada, y después haz lo mismo con los otros dos puntos que aparecen en sus alas.

GOD OF WAR

Las Llaves de las Musas

✉ **Raúl (e-mail)**

Hola colegas. En el juego *God of War*, me gustaría saber cómo abrir la puerta que hay en el Anillo de Pandora. Tiene dos huecos en los que supongo que hay que insertar algo, pero no sé el qué. Muchas gracias y un saludo para todos.
Para abrir esa misteriosa puerta necesitas las dos Llaves de las Musas. La primera puedes encontrarla en los riscos que guardan la entrada al templo de Poseidón, oculta en un cofre. La segunda está en una sala a la que se accede buceando hacia la izquierda desde el mural de Poseidón. Con las dos en tu poder, vuelve al Anillo de Pandora, avanza hasta la manivela que hace girar el templo y muévela hasta que aparezca la puerta. Coloca las dos llaves en ella y se abrirá, dejando el paso libre a una sala en la que puedes aumentar tus barras de vida y magia. Ah, por cierto: si te has pasado esos cofres sin coger las llaves, no te preocupes: pueden aparecer en otros cofres del juego, así que sigue explorando a fondo para no dejarte ninguno.



PÁGINA DE PUBLICIDAD




ATV OFFROAD FURY

En "Player Profile", selecciona la opción "Enter Cheat" e introduce:

- **1.500 créditos:** $moneybags$
- **Todas las motos menos Fury:** All Access
- **Todas las carreras:** En el menú principal, introduce: ■, ▲, ←, ←, ●, ●, L, R, R, ▲.

CARS

- **Desbloquear la pista bonus Speedway Reversed:** En el menú principal, mantén L y pulsa: ✖, ■, ▲, ✖, ▲, ■.

DEATH JR.

Pausa y manteniendo pulsados **L** y **R** pulsa:

- **Modo Dios:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

- **Empezar transformado:** Elige a un personaje transformado y mantén R pulsado. Empezarás en ese estado y no tendrás que acumular poder.

GANGS OF LONDON

- **Desbloquear personajes y coches para el modo Libre:**

Andy Steele y su coche: conquista el cuartel de la banda Steele.
Asif Rashid y el coche Talwar: conquista el cuartel de la banda de los Hermanos Talwar.
Mason Grant y el coche del equipo EC2: conquista el cuartel de la banda EC2.
Morris Kane y su coche: conquista el cuartel de la firma Kane.
Shan Chu Yang y su coche: conquista el cuartel de la Triada Water Dragon.
Zakharov y su coche: conquista el cuartel de la Organización Zakharov.

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego sin pausar:

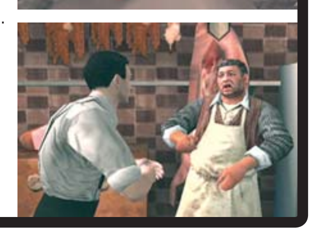
- **Armadura a tope:** L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
- **Salud al máximo:** L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
- **Conseguir 250.000 dólares:** L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

EL PADRINO

Play ¡TRUCO PSP!

Pausa el juego e introduce cualquiera de estos trucos. Cada uno sólo funciona cada 5 minutos de juego, tenlo en cuenta y actívalos sólo cuando sea realmente necesario.

- **Rellenar munición al máximo:** ●, ←, ●, → ■, R.
- **1000 dólares:** ■, ●, ■, ■, ●, L.
- **Rellenar salud al máximo:** ←, ■, →, ●, →, L.



JUICED: ELIMINATOR

Para empezar con todos los coches y los circuitos del modo Arcade, introduce PIES en el modo Trucos.

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Escribe el código, pulsa OK y no confirmes, vuelve atrás.
ENTIRETY: 100% del juego completado.
MILESANDMILES: 100.000 millas conseguidas.

SILENT HILL EXPERIENCE

- **Huevos de Pascua:** Mientras recorres los menús de la escuela, a veces aparecerá en pantalla una extraña "X". Pulsa ✖ al verla y accederás a un vídeo secreto. Hay dos distintos.

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca "Trucos" e introduce:

- **WARPULON:** todos los niveles abiertos.
- **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
- **NERGETS:** salud infinita.
- **FILLMEUP:** telaraña infinita.

SPLINTER CELL ESSENTIALS

MISIONES EXTRA:
En la pantalla "Bonus Mission" mantén presionado Select y pulsa **L+R** el número de veces indicado en cada caso:

- **Heroin Refinery:** 3 veces.
- **TV Free Indonesia:** 6 veces.
- **Paris-Niza:** 12 veces.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

- **Recompensas del modo Historia:**

Modo Teatro: supera el modo Historia 1 vez con cualquier personaje.
Minijuego Command attack: supera el modo Historia 2 veces con cualquier personaje.
MInijuego Tekken Bowling: supera el modo Historia 3 veces con cualquier personaje.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

- **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):** En el menú principal mantén pulsado **L** y, sin soltarlo, pulsa: →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.

WORMS: OPEN WARFARE

- **Restaurar salud:** Pausa el juego, mantén **L** y **R** pulsados y a la vez introduce: ▲, ↓, ✖, ↑.

PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce las siguientes combinaciones durante el juego:

- **Rellenar salud:** ▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, ✖.
- **Modo Dios:** ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖.
- **Un golpe mata:** ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ■ .
- **Movimientos especiales infinitos:** ▲, ▲, ▲, ■, ■, ✖, ●, ●.
- **Desbloquear la batalla contra el Kraken:** ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■.
- **Todos los tesoros del nivel abiertos:** ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ✖, ✖.

[S.O.S.] TRUCOS

PRÍNCIPE DE PERSIA: LAS DOS CORONAS

Pelea en los jardines de Palacio

✉ Isidoro (Madrid)

Hola Playmania. Estoy atascado en un combate con el monstruo vegetal del juego *Príncipe de Persia: Las Dos Coronas*, ese que sale en los jardines. No tengo ni idea de cómo acabar con él, ¡parece que no puede morir! ¿Me echáis una mano? Gracias!

A este monstruo no hay que eliminarle a espadazos, sino de una manera mucho más original. Lo primero es colarte entre sus piernas y golpearle en los talones para que caiga al suelo. Aprovecha para subirte a su espalda e iniciar una Matanza Veloz. El Príncipe se quedará agarrado a la nuca del monstruo, que comenzará a correr. Tú puedes "conducir" a la criatura con el stick izquierdo. Dirígele hacia las puertas de madera para salir de la plaza, y luego guíale por el pasillo. Puedes atravesar las puertas de madera, pero no te choques con las paredes o el monstruo caerá y te aplastará. Si llegas sano y salvo al final de camino, verás caer al monstruo. ●

GUN

Contra el malvado Hollister

✉ Teo Magallanes (Jaén)

Buenas playmaniacos. ¿Me podéis decir cómo acabar sin problemas con Hollister, el pistolero del juego *Gun*? Muchas gracias de antemano y un saludo.

Este tipejo empieza lanzándote cartuchos de dinamita. Localízale en el mapa e intenta dispararle a la cabeza con el rifle o la escopeta. Después te perseguirá, así que aléjate todo lo que puedas mientras sigues disparando, ya que los disparos de su rifle hacen mucho daño. Continúa con esta técnica, parapetándote tras las rocas y moviéndote por el escenario hasta que, más o menos, le quites la mitad de la barra de vida. Después se colocará varios cartuchos de dinamita en el torso e irá a por ti. Corre alejándote de él y dispárale a los cartuchos para que salga por los aires. ●

ZOE THE SECOND RUNNER

Contra Nephtis

✉ Pablo (e-mail)

Hola playmaniacos. En el juego *ZOE 2* me las estoy viendo contra el robot Zakat y no hay manera de que acabe con él. ¿Me podéis decir cómo hacerlo? Muchas gracias.

Su primera forma es una esfera multidisparo láser. Usa GRAP o WISP para coger piezas del propio Zakat y usarlas como escudo contra sus lásers. Cuando hayas arrancado buena parte de sus piezas, será invulnerable. Vuela hasta su interior y usa el ataque tipo SLASH para destruir la especie de cola que flota. Repite esta técnica hasta que su barra de vida llegue a la mitad, momento en el que cambiará de forma. Permanece cerca de su cabeza y atácale con SLASH para que muerda el polvo. ●

STAR TREK: ELITE FORCE

✉ Pablo Mejía (e-mail)

Hola chicos. Me he comprado de segunda mano el juego *Star Trek Elite Force* y, aunque es muy antiguo, me gustaría saber si tenéis algún truco para él. Muchas gracias.

Pues sí, tenemos trucos para ese juego. Se activan pausando la partida y pulsando simultáneamente los botones que se indican para cada truco. Tras pulsarlos, presiona Start para activarlos.
-Toda la munición: R1 + R2
-Munición ilimitada: L1 + L2 + R1 + R2 + ■.
-Todas las armas: L1 + L2 + L3 + R1 + R2
-Apuntar automáticamente: L1 + L2
-Modo Dios: L1 + L2 + R1 + R2 + R3
-Modo No-muerto: L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 + Select. ●

SPIDER-MAN 2

Dejando sin energía a Octopus

✉ Adela García (Madrid)

Hola playmaniacos. En el juego *Spider-Man 2*, estoy en lo que supongo que es el final, en una batalla contra Octopus en el almacén. Lo malo es que tengo que cortar la energía pulsado unos interruptores, pero no soy capaz de encontrarlos todos, y Octopus acaba matándome. ¿Qué debo hacer para vencerle? Muchas gracias.

Debes pulsar nueve interruptores en total, intentando estar lo más lejos posible del Dr. Octopus y esquivando las descargas de la máquina con tu sentido arácnido. Los cables luminosos que salen de la máquina central te llevarán hasta cada panel, pero como algunos son dificilillos de encontrar, te indicamos su posición. Hay uno en cada una de las cuatro plataformas elevadas en las esquinas del almacén; hay otros tres en el piso de madera de abajo, cada uno en una sala distinta; otro está en la zona alta de la pared, encima de una de las plataformas elevadas y sólo puedes alcanzarlo trepando; y otro bajo el piso de madera. Para llegar a éste, déjate caer por una grieta que hay en la madera al piso inferior y trepa por la pared. Si lo intentas de otra manera, puedes acabar en el agua ●.



PÁGINA DE PUBLICIDAD

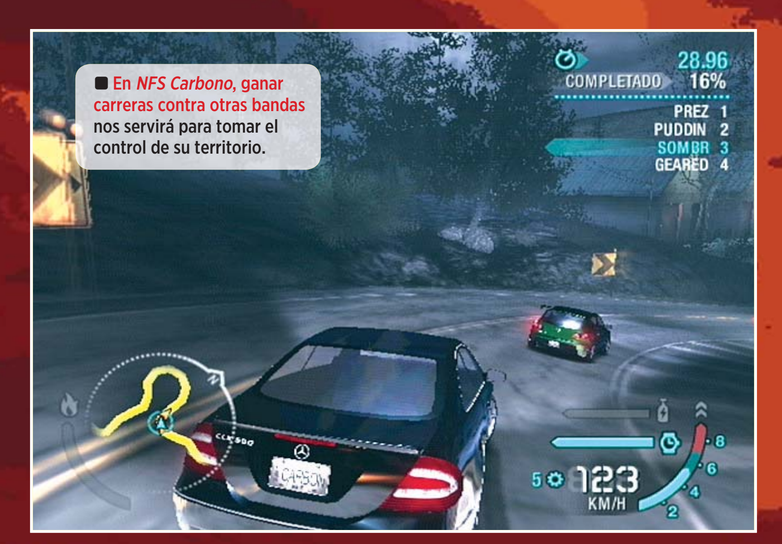
PS2 | EA GAMES | VELOCIDAD | 30 DE OCTUBRE

Need For Speed Carbono

AHORA EL REY DEL TUNING ES EL **REY DE LA CIUDAD**

La saga de velocidad que puso de moda el tuning en los videojuegos vuelve cargada de novedades. En *Need for Speed Carbono* pilotaremos los más alucinantes coches reales tuneados, en carreras nocturnas y urbanas con tráfico y policía de por medio. Pero ahora nuestro objetivo será dominar una ciudad, Palmont City. Afrontando una enorme cantidad de desafíos y carreras de todo tipo, retaremos a las bandas de corredores ilegales para tomar el control de su territorio. Afortunadamente, en esta tarea sólo apta para los más rápidos nos ayudarán los miembros de nuestra propia banda, tíos tan amantes de la velocidad como nosotros y que correrán a nuestro lado con su propio vehículo. Estos aliados serán de 3 tipos: los bloqueadores, que se lanzarán contra un rival para cerrarle el paso; los lanzadores, que nos permitirán aprovechar su efecto rebufo para salir disparados; y los exploradores, expertos en encontrar atajos. Después nos esperan duelos singulares contra los líderes de las bandas, que serán emocionantísimas carreras en montañas en las que un solo fallo acabará con una caída al abismo. Y todo en un juego con aún más opciones de tuning y coches que nunca y un potente modo Online. El arcade de tuning definitivo corre hacia PS2...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Las carreras y el tuning tienen ahora un nuevo objetivo: dominar una ciudad. Podemos estar ante una propuesta irresistible.



En *NFS Carbono*, ganar carreras contra otras bandas nos servirá para tomar el control de su territorio.

Buscaremos los diferentes retos moviéndonos libremente por la ciudad o accediendo a ellos directamente desde un mapa.



Tendremos que formar nuestra propia banda. Sus miembros nos ayudarán en las carreras bloqueando a los rivales, buscando atajos....



En los duelos con los líderes de otras bandas estaremos solos. Serán emocionantes persecuciones en carreteras en montañas y acantilados.



Los más de 50 coches del juego serán reales y completamente tuneables. De dividirán en tres clases: "Muscle cars" americanos, "tuners" japoneses y deportivos exóticos.

MÁS QUE TUNING

El tuning pasará a un nuevo nivel en *NFS Carbono*. No sólo crearemos nuestros propios vinilos para decorar los coches o cambiaremos una infinidad de piezas: ahora llega el "Autosculting" que nos permite modificar la altura, anchura y grosor de cada pieza. Realmente impresionante.



Podemos cambiar capo, puertas, faldones, alerones, tubos de escape... todo.



Y una vez elegida la pieza, variaremos su grosor, anchura, profundidad, altura...

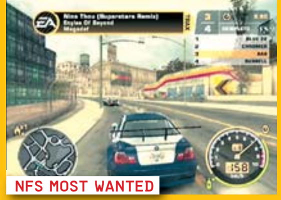


Los vídeos del modo Carrera serán dignos de una peli de Hollywood, y estarán protagonizados por actores.

SE PARECE A...

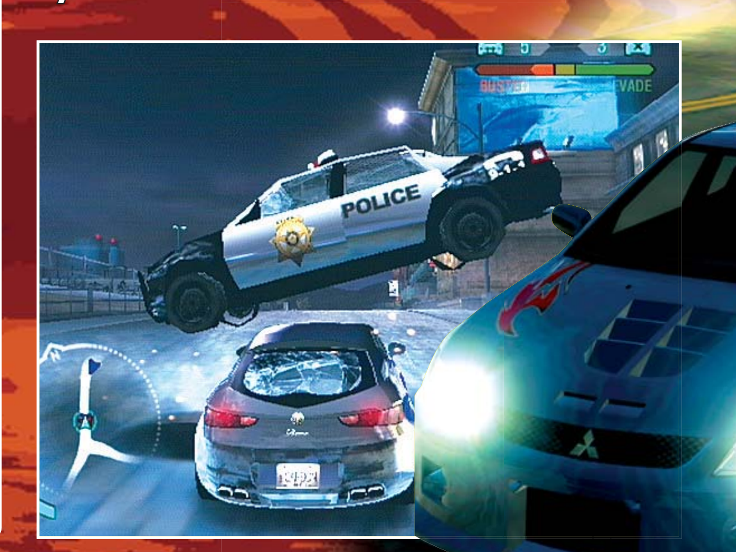


Otro magnífico "crack" de la velocidad arcade y el tuning, con coches y motos reales.



La anterior entrega de *NFS* ofrece muchas opciones de tuning e intensas persecuciones.

El nuevo *Need for Speed* nos desafiará a controlar una ciudad superando nuevas y excitantes carreras al filo del abismo.



Mustang, Mitsubishi, Porsche... algunos de los mejores fabricante del mundo aportan sus coches al juego.

PSP | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | 3 DE NOVIEMBRE

GTA Vice City Stories

¿LISTO PARA VOLVER A LA **CAPITAL** DEL **VICIO**?

Cuando se pronuncia "*GTA*", el resto sobra. Es una de las sagas más queridas por los jugadores y *Vice City Stories* no va a defraudarnos, ya que seguirá la línea de calidad ascendente a la que tan "malacostumbrados" nos tienen sus creadores.

Esta segunda entrega para PSP nos va a trasladar a 1984, dos años antes de *GTA Vice City*, a una soleada réplica de Miami que se encuentra en plena expansión: las constructoras están levantando sus edificios más espectaculares, las multinacionales más importantes se instalan en la zona... y en los bajos fondos las mafias dominan las calles. Dentro de este marco manejaremos a Victor Vance, un ex-marine que se verá obligado a convertirse en un "capo" local. De hecho, *Vice City* no nos convertirá en un vulgar "buscavidas", sino que tendremos que levantar un imperio y dirigirlo. Así, junto con la libertad de movimiento típica de la saga y las misiones (que serán más variadas), *VCS* nos invitará a dominar y proteger los negocios de 6 bandas rivales...

Por si fuera poco, *VCS* ofrecerá más vehículos (motos de agua, helicópteros...), más minijuegos y tareas secundarias, una excepcional banda sonora de los 80... Vamos, como para perdérselo.

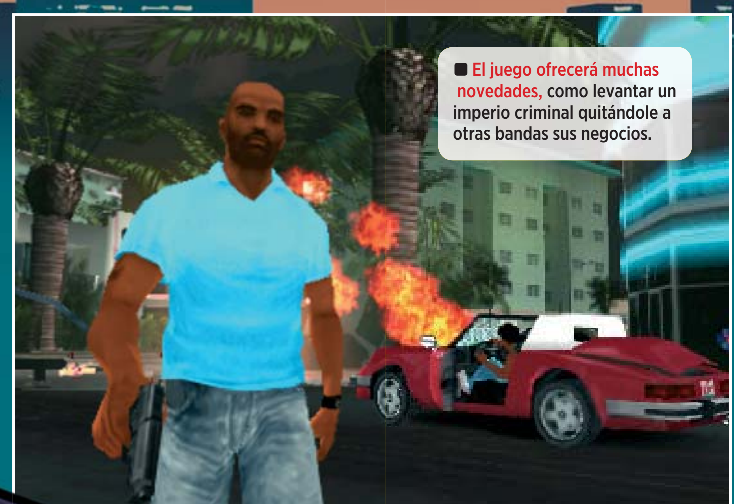


» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

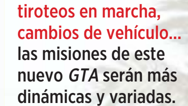
Un juego simplemente brillante. Superará ampliamente a casi todos los *GTA* de PS2... menos a *San Andreas.* Y encima portátil...



Victor Vance es el prota de esta entrega, que nos devolverá a una réplica de Miami en pleno crecimiento.



El juego ofrecerá muchas novedades, como levantar un imperio criminal quitándole a otras bandas sus negocios.





Persecuciones, tiroteos en marcha, cambios de vehículo... las misiones de este nuevo *GTA* serán más dinámicas y variadas.

» SE PARECE A...



GTA LIBERTY CITY STORIES

Compartirá con él desarrollo, estilo de juego, control, modos multijugador... aunque será muy superior en todos los aspectos.



GANGS OF LONDON

Es otro juego de mafiosos portátil, aunque mucho más limitado. Compartirá con él la posibilidad de montar una guerra de bandas.



■ *Vice City Stories* se ambientará en la misma ciudad que *GTA Vice City* de PS2, pero habrá zonas nuevas y otras cambiadas.

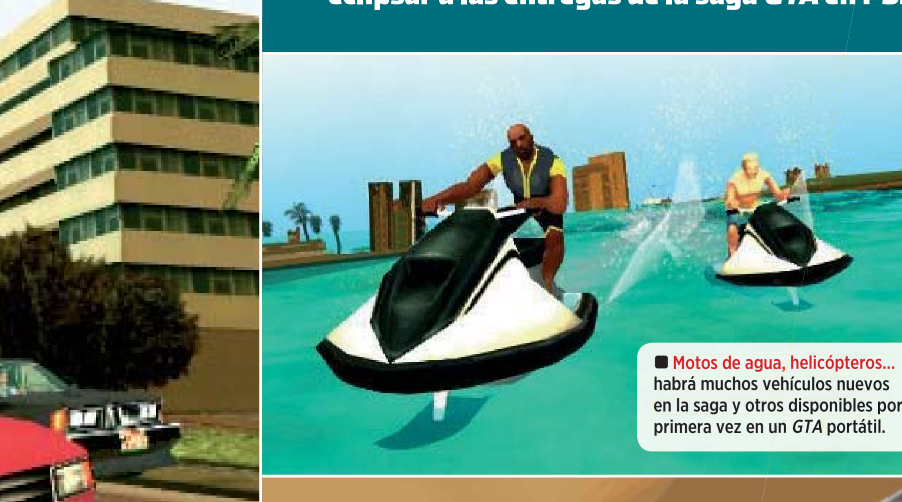






■ Su ambientación ochentera se plasmará en muchos detalles, como la aparición de una copia corrupta de uno de los agentes de la mítica serie "Miami Vice".

***Vice City Stories* se ha convertido en el juego más ambicioso de PSP, un título capaz de eclipsar a las entregas de la saga *GTA* en PS2.**



■ Motos de agua, helicópteros... habrá muchos vehículos nuevos en la saga y otros disponibles por primera vez en un *GTA* portátil.

PSP | RISING STAR | SIMULADOR | OCTUBRE

Pilot Academy

¡POR FIN UN **SIMULADOR** DE VUELO!

Salvo honrosas excepciones, los simuladores de vuelo han sido un coto exclusivo de los usuarios de PC. En consola, como mucho, hemos disfrutado de la saga *Ace Combat* y algún que otro juego que ha intentado ir un poco más allá... pero nada más. Por eso, el mérito de *Pilot Academy* va a ser doble. Por un lado nos va a permitir pilotar de forma realista casi una veintena de aviones muy distintos (aviones comerciales como el Boeing 747, cazas de combate, avionetas...) y por otro, todo esto va a caber en la palma de nuestra mano. Así pues, a través de asequibles tutoriales aprenderemos a despegar, aterrizar, mantener la altura, realizar maniobras... Una vez dominemos lo básico, llegarán los retos, situaciones como realizar un aterrizaje forzoso con un Boeing 747 o participar en duelos aéreos con aviones de la II Guerra Mundial, la Guerra Fría o con cazas actuales. Sin duda, promete.

» SE PARECE A... **ACE COMBAT**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Por medio de asequibles tutoriales aprenderemos lo básico para manejar de forma realista hasta un total de 20 aviones distintos.



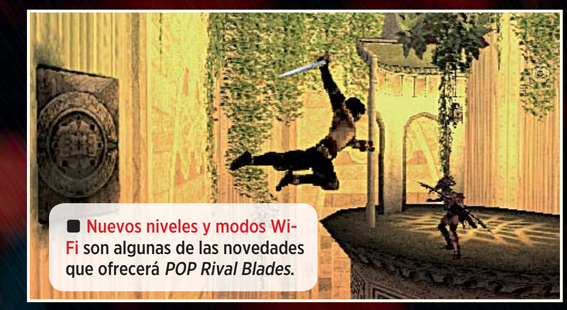
■ Ofrecerá modos para hasta 8 jugadores, con un sólo UMD, que irán más allá de apasionantes duelos de cazas en cuatro épocas distintas.





Las Dos Coronas, la última aventura del Príncipe en PS2, es la base de esta adaptación.

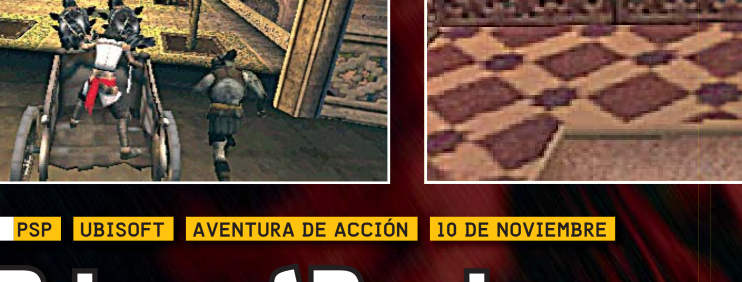




Nuevos niveles y modos Wi-Fi son algunas de las novedades que ofrecerá *POP Rival Blades.*







Movimientos de sigilo, carreras de cuadrigas... Esta aventura es la más completa y variada de cuantas ha protagonizado el Príncipe.

PSP | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 10 DE NOVIEMBRE

Prince of Persia Rival Blades

HASTA LOS PRÍNCIPES TIENEN **LADO OSCURO**

Si las pasadas Navidades el Príncipe debutó en PSP con una puesta al día de su segunda aventura en PS2, este año lo hará con *Las Dos Coronas*, su tercera y por ahora última aventura. En ella, el Príncipe regresa a Babilonia tras librarse de la maldición de las arenas... pero algo ha cambiado. Un siniestro ejército domina la ciudad y, tras someter al Príncipe a todo tipo de torturas, éste acaba infectado por las arenas. Así, lo peor de su ser se manifiesta en la forma del Príncipe Oscuro, un terrible ser con poderes y armas propios. De este modo, a lo largo de la aventura intercalaremos el control de ambos personajes para afrontar escenarios repletos de saltos y acción, en los que por supuesto también habrá sorpresas, como carreras de cuadrigas, acciones de sigilo (eliminar a los enemigos por la espalda), nuevos movimientos y habilidades... A todo esto tendremos que sumar las novedades exclusivas de esta versión de PSP, como nuevos niveles, escenarios rediseñados o la inclusión de modos multijugador, que harán de esta versión portátil la mejor de todas..

» SE PARECE A... POP REVELATIONS
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA
La mejor aventura del Príncipe saltará a PSP ofreciendo suculentas novedades que la harán aún más irresistible.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

PS2 | SEGA | ROL DE ACCIÓN | 1 DE DICIEMBRE

Phantasy Star Universe

UNA ODISEA DEL ROL EN EL **ESPACIO**

Mundos enteros por explorar, naves espaciales, sables láser, robots superavanzados... Sega va a trasladar el rol al futuro con la nueva entrega de su saga *Phantasy Star*, la primera para PS2 y también la primera en años que no estará enfocada principalmente al modo Online, ya que incluirá tanto una completa aventura para un jugador como misiones para jugar en red.

La historia principal se desarrollará en el sistema Gurhal, en el que coexisten en paz 3 razas: los humanos, los robots conocidos como CAST y las Bestias, humanoides genéticamente alterados. Cuando la raza alien SEED ataque por sorpresa, el joven Ethan se enrolará en el cuerpo de Guardianes espaciales para enfrentarse a la amenaza. Así recorreremos 3 enormes planetas, luchando con los monstruos invasores en tiempo real y apoyados por otros Guardianes controlados por la CPU, que podremos seleccionar de entre los muchos que conoceremos durante la aventura.

Además, el juego incluirá partidas Online en las que manejaremos a un personaje de cualquier raza creado con un completo editor, y en las que hasta seis jugadores cooperamos para explorar mazmorras y destruir monstruosos aliens en los confines del espacio.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Su ambientación futurista y sus combates en tiempo real le convertirán en un juego de rol diferente y a tener muy en cuenta.



Cuando la raza alien SEED ataca su planeta, el joven Ethan se alista para luchar contra a los invasores en intensos combates en tiempo real.



En las mazmorras de cada planeta no sólo combatiremos: también habrá que localizar y exterminar semillas alien.

» SE PARECE A...



XENOSAGA EPISODE II

Hasta la fecha, el mejor RPG de corte espacial de PS2, pero sus combates son por turnos.



KINGDOM HEARTS II

Aunque su ambientación es pura fantasía, es el referente obligado de los juegos de rol de acción.



PS2 | VIRGIN PLAY | ACCIÓN | 23 DE OCTUBRE

Final Armada

LA MÁQUINA DE GUERRA **DEFINITIVA**

Un poderoso tanque de guerra futurista protagonizará *Final Armada*, el nuevo juego de acción en el que protegeremos el planeta Taro-459 del ataque de los alienígenas Coorax. La máquina en cuestión será el Agressor, un versátil vehículo capaz de modificar sus sistema de propulsión para desplazarse sobre ruedas a gran velocidad o flotar a escasa distancia del suelo y ganar así maniobrabilidad. Con su armamento futurista (los más avanzados cañones y ametralladoras) haremos frente a las hordas de máquinas letales de los Coorax, vehículos terrestres y aéreos también con capacidades de transformación, además de cumplir misiones especiales como asaltar fortalezas o proteger a las fuerzas aliadas. Afortunadamente no estaremos solos en nuestra tarea: contaremos con el apoyo una la nave aliada a la que daremos sencillas órdenes de ataque y defensa con la cruceta. ¿Será suficiente para frenar una invasión alien?

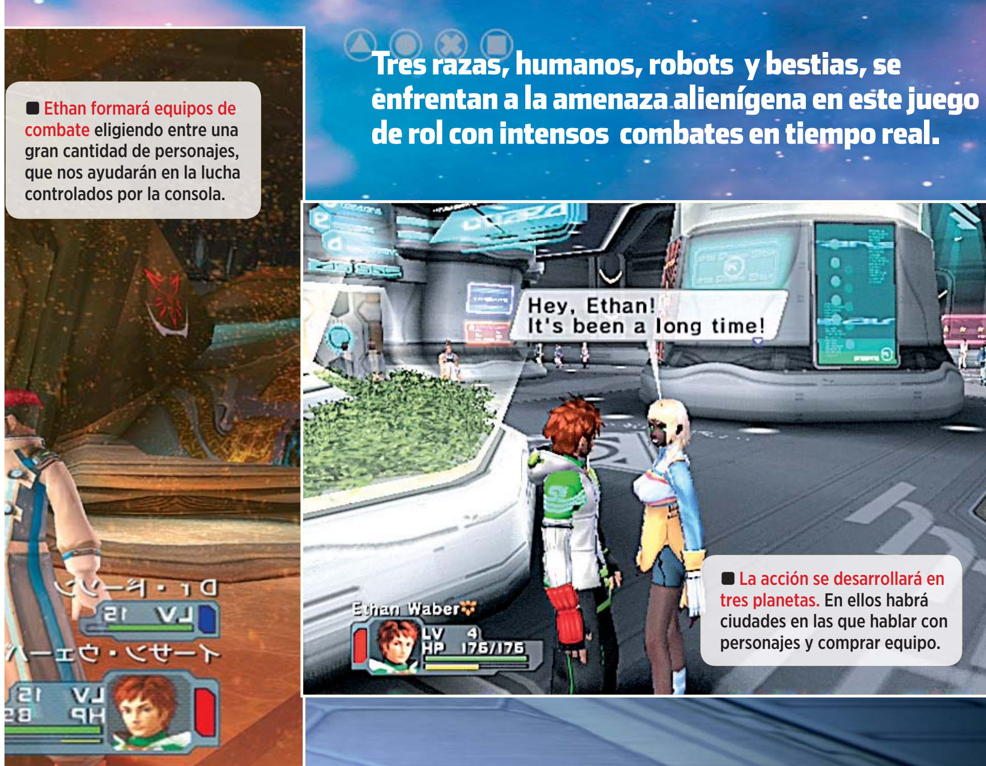
» SE PARECE A... **TRANSFORMERS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Armas de rayos y todo tipo de sables y espadas futuristas estarán a nuestra disposición, y podremos especializar a nuestro héroe en el uso de unas u otras.



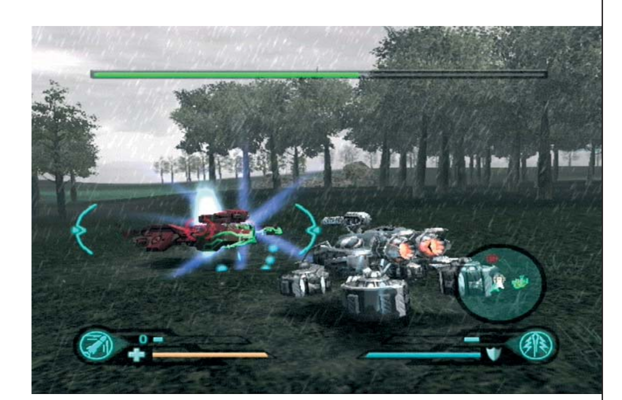
Lucharemos con aliens de todas las formas y tamaños, todos ellos infectados por la semilla maligna de los SEED.



Ethan formará equipos de combate eligiendo entre una gran cantidad de personajes, que nos ayudarán en la lucha controlados por la consola.

Tres razas, humanos, robots y bestias, se enfrentan a la amenaza alienígena en este juego de rol con intensos combates en tiempo real.

La acción se desarrollará en tres planetas. En ellos habrá ciudades en las que hablar con personajes y comprar equipo.



El Agressor es un avanzado tanque capaz de desplazarse sobre ruedas o, con sólo pulsar un botón, flotar a escasa distancia del suelo.



Nuevo y poderoso armamento estará disponible para el Agressor tras cada misión.

PS2 | ACTIVISION | MUSICAL | 10 DE NOVIEMBRE

Guitar Hero II

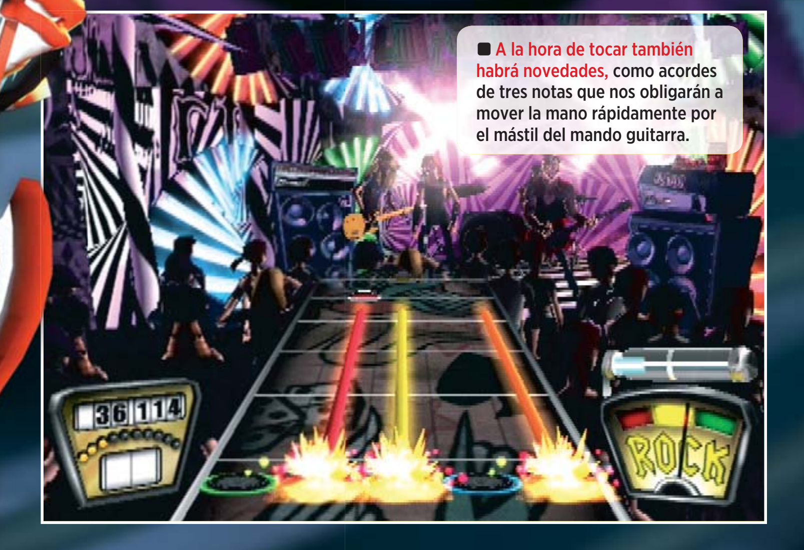
MAÑANA DARÉ MI **SEGUNDO CONCIERTO...**

Apenas 5 meses después del debut de *Guitar Hero,* Activision ha confirmado que su secuela llegará en noviembre. Y lejos de ser un simple disco de expansión, *GHII* ofrecerá muchas e interesantes novedades, aunque la esencia será la misma: tocar las canciones lo mejor que podamos con el mando guitarra. Así pues, el modo Historia volverá a ser el modo central del juego, y deberemos tocar en todo tipo de tugurios para mejorar nuestro caché y tocar en grandes recintos. La selección de temas que podremos tocar será más amplia (55 temas) y variada. Cuarenta de ellos serán éxitos del rock y el heavy, entre los que no faltarán Guns'n Roses, Nirvana, Rolling Stones, The Police, Kiss... A la hora de "tocar" también habrá novedades, como la posibilidad de elegir entre guitarra principal y bajo, la existencia de acordes triples, nuevos modos multijugador o un modo "Entrenamiento"... En definitiva, un título más completo con el que vibraremos como los astros de la guitarra.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Más canciones y más variadas, innovaciones a la hora de jugar, modos multijugador más divertidos... Un sueño para sus fans.

55 temas nuevos nos esperan en la secuela, en la que habrá grupos como Nirvana, Van Halen, Anthrax, Rolling Stones...



A la hora de tocar también habrá novedades, como acordes de tres notas que nos obligarán a mover la mano rápidamente por el mástil del mando guitarra.

Los modos multijugador ahora serán competitivos y cooperativos. Podremos elegir entre bajo y guitarra principal, y tendremos que levantar ambas guitarras a la vez para entrar en el modo especial.

» SE PARECE A...



GUITAR HERO

Ambos comparten sistema y modos de juego, el estilo musical... pero *GHII* será más "a lo grande".

SINGSTAR ROCK

Este juego musical también apuesta por el rock (nacional) y premia la coordinación... cantando.



El modo Historia estará compuesto por 8 niveles de dificultad creciente. Empezaremos tocando en bares y acabaremos llenando estadios de fútbol...



El modo Entrenamiento nos permitirá practicar los punteos más complejos de las canciones a diferentes velocidades.

***Guitar Hero II* viene cargado de novedades, nuevas temas y mejores modos multijugador que harán las delicias de sus seguidores.**



Nuevos guitarristas, escenarios, instrumentos... *GHII* promete mejorar en todos los aspectos a su antecesor.

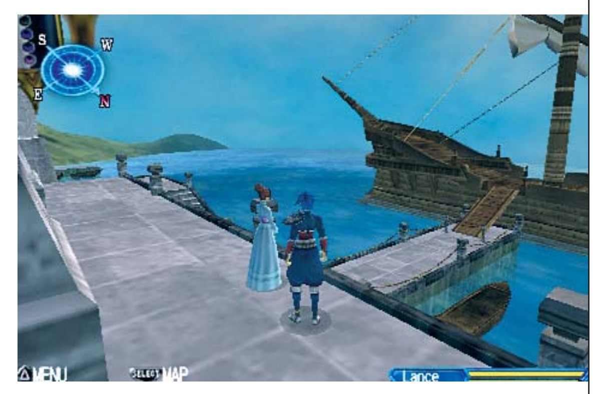
PSP | IGNITION | ROL | 17 DE NOVIEMBRE

Blade Dancer Lineage of Light

BATALLA ENTRE LA LUZ Y LAS SOMBRAS

La portátil de Sony se prepara para recibir otro RPG ambientado en un mundo de fantasía, Lunadia, lugar donde se libró una fiera batalla entre el Señor Demoníaco y el Guardián de la Luz. El diablo fue derrotado, pero las circunstancias de la victoria y la desaparición de la Blade Dancer, el arma del Guardián, se han perdido en el tiempo. Manejando a Lance, un intrépido aventurero, llegaremos a la isla de Foo, donde se rumorea el Señor Demoníaco fue encerrado y la Blade Dancer guardada... Todo esto se traducirá en el juego en un entorno totalmente en 3D y en tiempo real, con un sistema de combates sin turnos, la opción de crear y mejorar ítems (hay más de 650 en todo el juego) y la posibilidad de evitar enfrentamientos innecesarios en el mapeado. Y como se trata de un mundo fantástico, podremos usar también habilidades y armas mágicas. Y lo mejor es que se podrá disfrutar de un modo multijugador a través de la red hasta con 3 amigos más. Eso sí, está en inglés.

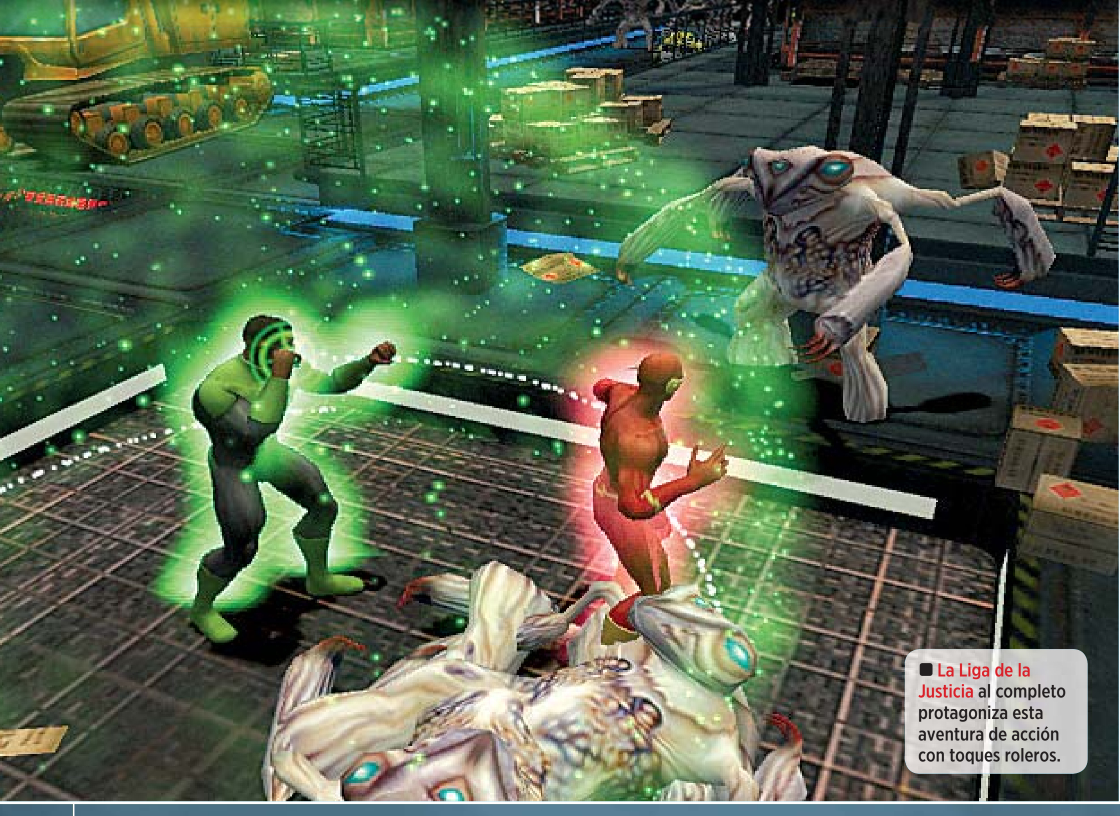
» SE PARECE A... **KEY OF HEAVEN**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Lance recorrerá la isla de Foo durante la aventura, ayudando a otros personajes y desvelando el misterio de la desaparición de la Blade Dancer.



Los combates nos permitirán aprender y mejorar habilidades.


La Liga de la Justicia al completo protagoniza esta aventura de acción con toques roleros.


Contamos con golpes especiales y combos, los cuales además mejorarán y aumentarán de poder según avancemos en la historia.





Los héroes iran en pareja, y podremos cambiar entre ellos o jugar con un amigo.


Todos los poderes de los superhéroes estarán presentes y serán igual que en los cómics.

PS2 Y PSP | EIDOS | ACCIÓN | NOVIEMBRE

Justice League Heroes

ÚNETE AL MEJOR EQUIPO DE **SUPERHÉROES**

Los superhéroes siguen de moda y ahora la Liga de la Justicia al completo protagoniza esta aventura de acción con toques roleros, en la que una amenaza personificada en el robótico Brainiac está afectando a todo el mundo, incluidos superhéroes. Indefensos por separado, Superman, Batman, Wonder Woman, Flash, Linterna Verde o el Detective Marciano deciden unirse en su lucha contra Brainiac y por eso en cada fase del juego siempre aparecerán dos héroes a la vez. Nosotros podremos controlar a cualquiera de ellos cuando queramos y utilizar sus poderes, tales como la visión calorífica de Superman, la supervelocidad de Flash, la fuerza de Wonder Woman... Además, el juego incluye un modo cooperativo para poder jugar con otro amigo sin partir la pantalla, algo que, afortunadamente, empieza ya a ser habitual en juegos de este tipo. La beta que hemos probado está todavía un poco "verde", pero seguro que el resultado final no defraudará a los seguidores de estos personajes.

» SE PARECE A... X-MEN LEGENDS II
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA
Un entretenido juego de acción con toques roleros que hará las delicias de los seguidores de estos superhéroes.

¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAYMANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*



Guía coleccionable: *Resident Evil Outbreak File 2*
Guía: *Burnout Revenge*
Comparativa: *FIFA 06* Vs *PES5*
Suplemento: PSPManía (Número 3)



Guía coleccionable: *007 Desde Rusia con Amor*
Reportaje: El Rey de la Fiesta
Comparativa: *Soul Calibur III* Vs *Tekken 5*
Suplemento: Guía *Resident Evil 4*



Guía coleccionable: *Gun*
Guías: *PES 5* y *DBZ Budokai Tenkaichi*
Comparativa: Aventuras de acción
Suplemento: Calendario 2006



Guía coleccionable: *True Crime New York City*
Guía: *Matrix: Path of Neo* y *Soul Calibur III*
Comparativa: Juegos de velocidad
Suplemento: 5000 trucos de la A a la Z



Guía coleccionable: *PoP Las Dos Coronas*
Guías: *Shadow of the Colossus* y *NFS Most Wanted*
Comparativa: Juegos de mafiosos
Suplemento: Los mejores juegos al mejor precio



Guía coleccionable: *El Padrino*
Guías: *Call of Duty 2 Big Red One* y *Project Zero 3*
Comparativa: Beat'em up callejeros
Suplemento: 64 fichas de trucos PS2 Y PSP



Guía coleccionable: *Tomb Raider Legend* y *Onimusha 4*
Guías: *FIFA Street 2* y *TOCA Race Driver 3*
Comparativa: *Final Fantasy X* vs. *Dragon Quest*
Suplemento: PlayGuías Platinum



Guía coleccionable: *Dragon Quest*
Guías: *Driver Parallel Lines* y *Tomb Raider Legend*
Comparativa: *Acción Online*
Suplemento: 5000 trucos de la A a la Z



Guía coleccionable: *Commandos Strike Force*
Guías: *El Código Da Vinci* y *24: The Game*
Comparativa: Aventuras de Acción
Suplemento: Los Juegos del Futuro



Guía coleccionable: *Hitman Blood Money*
Guías: *Tourist Trophy* y *Copa Mundial de la FIFA*
Comparativa: Aventuras de Terror
Suplemento: Guía *GTA Liberty City Stories*



Reportaje: *Kingdom Hearts II* y *Splinter Cell DA*
Guías: *Formula One 06* y *Forbidden Siren 2*
Comparativa: *EyeToy:* La Mejor Diversión
Suplemento: PSPManía: todo sobre PSP



Reportaje: *Call of Duty 3* y Lo mejor para PSP
Guías: *Ultimate Ghosts'n Goblins, Super Dragon Ball* y *Silent Hill Collection*
Comparativa: Aventuras de Mafiosos
Suplemento: 5000 trucos de la A a la Z





¡También puedes pedir tus números atrasados de **PlayManía Guías & Trucos** y **Guías PlayManía**





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



La II Guerra Mundial es el escenario de este shooter, que contará con gran realismo bélico.





Habrá modos multijugador, tanto WI-FI como online.



El apartado técnico promete ser espectacular: sólidos escenarios, realistas efectos sonoros...





Los combates transmitirán toda la intensidad de la guerra, gracias a un control perfectamente adaptado a PSP y una lograda IA de los enemigos.

PSP | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER SUBJETIVO | 7 DE NOVIEMBRE

Medal of Honor Heroes

¡SOLDADO, TU PORTÁTIL TE **LLAMA A FILAS!**

La saga *Medal of Honor*, toda una institución dentro del género bélico en PSone y PS2, dará el salto a la portátil de Sony con un shoot´em up que nos llevará a luchar por los duros frentes de batalla europeos durante la II Guerra Mundial. Haciendo uso de un variado y realista arsenal, nos enfrentaremos a las numerosas fuerzas nazis (mucho ojo a la logradísima Inteligencia Artificial de nuestros enemigos) en los más variados escenarios: Italia, los Países Bajos... En todo momento, nos acompañarán otros soldados aliados a los que no podremos dar órdenes, pero que nos cubrirán de los ataques enemigos u ofrecerán fuego de cobertura, lo que dará como resultado combates vibrantes y muy realistas. Si a ello sumamos un apartado gráfico de infarto, un control perfectamente adaptado a PSP, así como completos modos multijugador y Online (con la friolera de 32 jugadores participando en Red), el resultado promete ser uno de los títulos mas espectaculares y llenos de acción de nuestra portátil. Si lo tuyo son los shooters de corte bélico, no deberías perderle la pista...

» SE PARECE A... SOCOM F. BRAVO
» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Por su calidad técnica y completos modos de juego, se posiciona como uno de los títulos de acción más prometedores para PSP.

¡PARTICIPA CON PLAYMANÍA!



TORNEO REY DEL PUÑO DE HIERRO

¿Eres un experto jugador de *Tekken Dark Resurrection*? ¿Te apetece medirte con luchadores de toda España? Pues ahora tienes la oportunidad. Basta con que envíes un SMS al número 7654 con la palabra clave "playtekken" y podrás formar parte del equipo de PlayManía que participará en el Torneo.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

1- Para participar es imprescindible ser **mayor de edad**.

2- El torneo se celebrará el **2 de diciembre en Madrid**.

3- **Los participantes seleccionados se costearán los gastos** de viaje y alojamiento en caso de que los hubiere.

4- Las **seis personas seleccionadas** acudirán, junto a uno o varios redactores de PlayManía, el día 2 de diciembre a un lugar de Madrid aún por determinar.

5- todos los participantes tendrán regalos. **El equipo ganador** recibirá un trofeo y cada uno de sus integrantes, **un lote de juegos PlayStation**.

6- **El Rey del Puño de Hierro** (campeón individual) **recibirá de premio un TV Sony Bravia de 26".**

7- Todos los enfrentamientos de la competición **se realizarán con las consolas dispuestas por la organización**, sobre las que no se podrá realizar **ninguna variación** ni en configuración de juego ni consola (**prohibido de uso de Memory Stick propia**).

8- Los combates se realizarán en **modo Arcade a 3 rounds** de 3 minutos cada uno y 100% de energía.

9- **Los personajes a elegir serán los Standard**, sin poder utilizar los personajes secretos.

10- **No está permitida la utilización de trucos** que alteren el normal funcionamiento del juego o de sus personajes.

GANA
UN TV 26" PLASMA Y SENSACIONALES LOTES DE JUEGOS PLAYSTATION



» BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 7654, poniendo, por ejemplo: playtekken Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.

2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

3.- De las llamadas recibidas se seleccionarán 9 mensajes. Los seis primeros pasarán a formar parte del equipo PlayManía y los 3 restantes se apuntarán como reservas.

4.- Los participantes tendrán que acreditar con su DNI que son mayores de edad.

5.- Ni Sony ni Hobby Press corren con los gastos de desplazamiento, que deberán ser costeados por los participantes.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.

7.- Plazo de participación: del 16 de octubre de 2006 al 16 de noviembre de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/ Los Vascos, 17-28040 Madrid".





Regalamos 10 Juegos FIFA 07

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo:
Play94 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play94 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

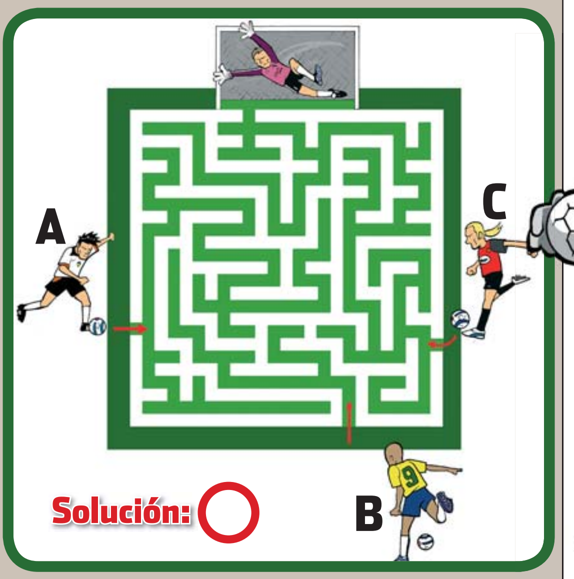
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de octubre al 16 de noviembre de 2006.

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play94 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *FIFA 07* para PS2 que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» Directo a Gol

Vaya papel el de este portero... Nada más y nada menos que tres delanteros natos dispuestos a perforar la portería sin ninguna compasión. Aunque sólo uno de ellos conseguirá chutar correctamente y conseguir todo un gol. ¿Sabes cuál de los tres delanteros lo conseguirá?



» Sentir el escudo

En *FIFA 07* podrás elegir entre cientos de equipos de todas las nacionalidades y categorías futbolísticas, aunque seguro que a la hora de decantarse por alguno ya tendrás tu equipo favorito y así podrás defender su escudo. Veamos ahora si te resultan familiares los siguientes escudos, y si es así, podrás descubrir los tres escudos impostores que no pertenecen a ningún club de fútbol. Seguro que no contaban con tu sabiduría futbolera...



» Humor







» Los Templos del Fútbol

Qué sería de todos esos grandes clubes de fútbol sin sus estadios... Por ello valga esta prueba como homenaje a todos esos campos de fútbol que forman parte de la grandeza del deporte rey. ¡Une con flechas cada estadio con su correspondiente club y demuestra que sabes más que nadie de esto!

La Bombonera	Benfica
Amsterdam Arena	Real Zaragoza
La Condomina	Cádiz C.F.
El Madrigal	Albacete
San Mamés	Real Murcia
Ramón de Carranza	Villareal
Nuevo Colombino	Boca Juniors
Da Luz	Athletic Bilbao
Carlos Belmonte	Ajax
La Romareda	Recreativo Huelva

» GANADORES

Concurso *Hitman Blood Money* (PS2) + camiseta

José Bernardo Lencero .... Badajoz
Francisco Mata Moreno .... Barcelona
Germano Carvalho .... Bilbao
Ramón Merinero Muñoz .... Córdoba
Miguel Castarnado .... Granada
Pedro Arreitunandia .... Guipúzcoa
Jesús Manuel Tornil Hervera .... Huesca
Joaquina Martínez Martínez .... Jaén
Manuel Vidal .... La Coruña
Jorge Hidalgo Peralta .... León
Miguel Martínez .... Madrid
Rafael Vallejo .... Málaga
Francisco García Martínez .... Murcia
Miguel Leal .... Navarra
Luis Vázquez .... Pontevedra
Niñita Bodnar .... Valencia
Carolina Montañana Moncho .... Valencia
José Luis Melero Vidal .... Valencia
Gregorio Castellanos .... Valencia
Néstor Ibarrondo .... Vizcaya

Pasatiempos *Super Dragon Ball Z* (PS2)

Vicente Zaragoza Pérez .... Alicante
Sergio Solano .... Barcelona
Daniel Coma .... Girona
Javier Iñiguez de la Torre .... Guadalajara
Rubén Asensio .... La Rioja
Jimmy Ponce .... Madrid
Alejandro Martínez .... Murcia
Diego Mariño .... Pontevedra
José Álvaro Montoya García .... Toledo
Javier Moliner .... Zaragoza

PÁGINA DE PUBLICIDAD

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Mercedes López, Sonia Ortega, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Daniel Lara, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).

playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ªPlanta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ªPlanta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2007

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE NOVIEMBRE

» REPORTAJE
LO MEJOR PARA PS2

Si la cercanía de PS3 te hace pensar que PS2 tiene los días contados estás muy equivocado. En los próximos meses se esperan bombazos de auténticos lujo que el mes que viene os vamos mostrar. Id tomando nota de títulos como *God of War II, God Hand, Okami...*

» ESPECIAL
¡¡¡EL REGALO IDEAL PARA TODOS LOS FANS DE LA SAGA *GTA*!!!

El mes que viene queremos haceros un regalo muy especial. Una estupenda carpeta decorada con las mejores imágenes de *GTA Vice City Stories.* ¡¡¡No os la perdáis!!!



» BAZAR NAVIDEÑO
¡¡GANA FANTÁSTICOS REGALOS!!

Ya os estamos preparando el fantástico Bazar que, en colaboración con las compañías de videojuegos de nuestro país, os ofrecemos todos los años. No sólo os presentaremos los títulos y periféricos más interesantes de la temporada, sino que además sortearemos tanto los juegos como merchandising relacionado con ellos. Suerte.

» GUÍA COMPLETA
PARA GUARDAR EN LA CAJA DEL JUEGO

Que nada te impida triunfar y construir un imperio que haría temblar al mismísimo Capone. Nosotros te ayudaremos a conseguirlo.



Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

TODAS LAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%



MAPAS DETALLADOS CON LAS LOCALIZACIONES • ENEMIGOS • SECRETOS • MISIONES SECUNDARIAS

PÁGINA DE PUBLICIDAD

1. Villa Crepúsculo

Lo primero que veremos será una escena que resume de forma rápida lo visto en *Kingdom Hearts* y *Kingdom Hearts Chain of Memories* (Game Boy) por si acaso no los jugaste o no te acuerdas. No pierdas detalle y, cuando acabe, comenzará el prólogo, que dura 6 días.

Primer día





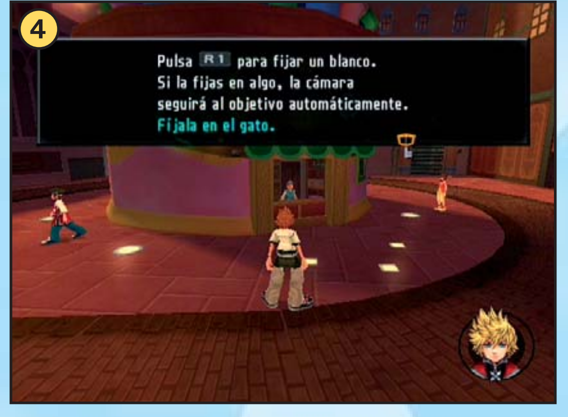


Saltará una nueva escena de vídeo y conoceremos a los personajes que nos van a acompañar durante este prólogo, **Roxas y su pandilla** de amigos (1). Al parecer hay un ladrón suelto, y esta primera parte te servirá para **conocer algunos de los controles**, los cuales te irán mostrando en pantalla, aunque **el más importante es el Comando de Reacción** (2), que se usa con ▲ cuando está disponible, y con el que hablas o realizas acciones concretas con algunos personajes u objetos. Cuando tengas el control de Roxas, **ve hacia la pandilla** y, tras una pequeña charla, te irán guiando de tienda en tienda para **que hables con los dueños** acerca del misterioso ladrón (3) (tendrás que ayudar a la dueña de la segunda tienda a rescatar a su gato pulsando R1 mientras le miras para enfocarlo, facilito) (4).

De esta forma saltará otro vídeo en el que aparecerá **la banda de Seifer,** vuestros "rivales" en el lugar, que os acusarán también de ladrones. Veremos de nuevo otra secuencia en la que os indicarán que **habrá que pelear**, pero primeramente **te dejarán elegir como arma entre tres objetos** (5). El de la izquierda, una especie de bastón, aumenta la Magia 1 punto, el del centro sube la Defensa en 1 y el de la derecha el Ataque también en 1. La elección de tu arma **no afectará al final del juego** o a que la historia varíe, simplemente elige en función de si quieres un arma más potente en una u otra disciplina. Elijas la que elijas, harás que suba ese atributo en las habilidades de Roxas. Después tendrás que atacar a Seifer y derrotarle, claro.
(VER JEFE SEIFER)

Tras vencer a Seifer veremos una nueva secuencia de vídeo en la que **Roxas y sus amigos encuentran al misterioso ladrón** (6), el cual sale huyendo hacia un bosque. Crúzalo hasta llegar a la salida opuesta a la que te ha traído aquí y llegarás hasta una **mansión** (7). El ladrón está junto a la puerta, así que acércate hasta él y pulsa ▲ para que salte una nueva escena y otro combate. **En principio no puedes hacerle daño**, pero golpéale (8) sin parar hasta que salte otro vídeo en el cual tu arma se transformará en una ¿llave espada? con la que sí le harás daño, empezando el combate de verdad.
(VER ENEMIGO MISTERIOSO)

Tras varias escenas de vídeo más, Roxas habrá conseguido recuperar lo robado, unas **fotos** (9) y acabará este primer día.





Jefe Seifer

Como es tu primera pelea, será bastante sencilla, como un tutorial. Acércate hasta Seifer y comienza a golpearle realizando los combos que te han indicado antes (1). Si estás mucho tiempo golpeándole es posible que realice un contraataque, aunque no será muy poderoso e incluso puede que lo rechaces si sigues golpeándole sin parar. Para esquivar sus ataques, sobre todo los de larga distancia, simplemente muévete hacia los lados.



Enemigo misterioso

Al igual que hiciste con Seifer, no pares de atacarlo en ningún momento realizando todos los combos que puedas (1), protegiéndote cuando te ataque, y usando el Comando de Reacción "Finta" con ▲ aparezca para ganarle la espalda al malo y atacarle por detrás, donde es más vulnerable. No te costará mucho derrotarle.











mapa VILLA CREPÚSCULO

IMPULSO HÁBIL
TROZO DE MITRILO
TABLÓN TRABAJOS
TIENDA DE JESSE
TIENDA DE ELMINA
POCIÓN
POCIÓN
A LA CALLE DEL MERCADO: ALTOS DE LA ESTACIÓN
ULTRAPOCIÓN
TIENDA DE BIGGS
A LA CALLEJUELA

A LA EXPLANADA SUBTERRÁNEA
CRISTAL DE MITRILO
A LA ESTACIÓN CENTRAL
ULTRAPOCIÓN
POCIÓN
PUNTO PARA SALVAR
POCIÓN
A LA ESTACIÓN DEL ATARDECER
ANILLO HÁBIL

ELIXIR
POCIÓN
CRISTAL DE MITRILO
ROCA DE MITRILO
POCIÓN
ULTRAPOCIÓN
ROCA DE MITRILO
PUNTO PARA SALVAR
ORICHALCUM
SÓTANO
VESTÍBULO
BIBLIOTECA
CUARTO BLANCO
POCIÓN
PUNTO PARA SALVAR
TROZO DE MITRILO
ULTRAPOCIÓN
BOSQUE
ULTRAPOCIÓN

TIENDA
TROZO DE MITRILO
A LA TORRE
ULTRAPOCIÓN
PUNTO PARA SALVAR
AL SOLAR DEPORTIVO

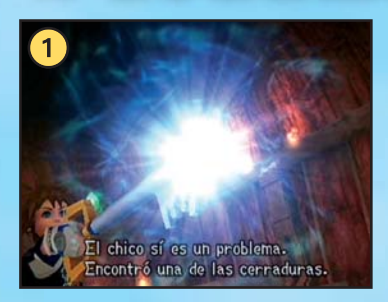
PUNTO PARA SALVAR
PUNTO PARA SALVAR
ROCA DE MITRILO
MAPA DE LA TORRE
TROZO DE MITRILO
ÉTER
POCIÓN
ÉTER
ULTRAPOCIÓN

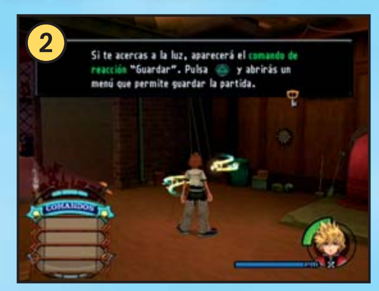
segundo día

Después de las escenas de rigor, en las que Roxas está teniendo unos sueños algo raros (1), ya **estarán activados los Puntos para Salvar**, así que si quieres puedes guardar la partida. De momento no hace falta, pero bueno…, hay que hacerlo para que salte otro vídeo (2).
Cuando vuelvas a tener el control de Roxas, coge si quieres el **monopatín** para moverte más rápido (3) (cada vez que pases de escenario aparecerás sin él, aunque estará cerca) y ve por la izquierda hacia los **Altos de la Estación**. Después de una nueva escena y de aprender a moverte por el menú, descubrirás que para poder pagar el billete de tren para ti y tus amigos **necesitas ganar dinero**, 650 platines exactamente, porque ya tenemos 150 para completar los 800 necesarios. Es hora de buscar un trabajo. En la plaza, ve al **tablón verde** que pone "Help Wanted" (4) y usa el Comando de Reacción para examinarlo y **ver una lista con tres trabajos disponibles**.
(VER TRABAJOS)

Tendrás que repetir varias veces las pruebas para conseguir el dinero suficiente, porque la paga media por trabajo es de 30 platines o 50 si lo haces muy bien (el más fácil de realizar es el primero, el de cartero). De todos modos, si vas hasta la zona llamada **Calle del Mercado: Plazoleta del Tranvía**, encontrarás otro **tablón** con otros tres trabajos más (5).
(VER TRABAJOS 2)

Ya con el dinero que necesitas, **ve a la Plaza de la Estación**, donde te espera Hayner. Habla con él y elige la segunda opción del diálogo para indicarle que ya estás listo (6). Al hacerlo, obtendrás como recompensa **un punto más de Habilidad** y el **monedero** con todo el dinero que habéis conseguido. Lamentablemente, después de la escena que vendrá, descubrirás que el misterioso personaje te ha robado el monedero y no podréis coger el tren. Una lástima…













TRABAJOS 1

Cartero. Tienes que entregar en el menor tiempo posible 5 cartas. Cuanto menos tardes, más dinero obtendrás. Es sencillo, solo tienes que organizarte. Dale la carta al niño en primer lugar, luego a la paloma que se cruzará en tu camino, después al hombre de la izquierda, luego usa la barandilla para "grindar" con el monopatín (1) y saltar al final para darle la carta a la paloma voladora y finalmente la mujer que estará a la izquierda de la barandilla, en la parte inferior de la zona.
Cuesta arriba. Tienes que subir el carro cargado hasta el garaje de la parte de arriba de la cuesta. Para ello, tienes que golpear el carro sin parar, aunque tienes que intentar conseguir una especie de ritmo al golpearlo, ya que de esta forma, el golpe final del combo empujará bastante el carro hacia arriba (2). Eso sí, si tardas mucho en volver a golpearlo, volverá a bajar por la cuesta. Ah, y otra cosa, si no lo haces bien, al golpear el carro con un combo éste irá hacia arriba en lugar de hacia delante, y si te pilla debajo te hará "pupita"… Es cuestión de práctica y de cogerle el tranquillo. Al igual que antes, cuanto menos tardes, más dinero cobrarás.
Fanfarronería. Tienes que demostrar que eres el mejor manteniendo una pelota en el aire golpeándola sin parar. Cuantos más golpes la des mientras está en el aire más dinero conseguirás. Enfoca la pelota con R1 al empezar para no perderla de vista, aunque cada combo mandará la pelota bastante lejos de ti, por lo que tendrás que estar atento y no quedarte quieto.





TRABAJOS 2

Pegar carteles. Tienes que colocar por todo el lugar 20 carteles publicitarios. Para ello, tienes que buscar las zonas en las que puedes ponerlos, marcados con una X amarilla y acercarte a ellas para pulsar ▲ y colocarlos (1). No es fácil, pero si consigues colocar los 20 carteles antes de 1 minuto y medio te pagarán 100 platines. Seguramente te llevará más tiempo, pero puedes repetir cuantas veces quieras, por lo que quizá sería mejor echar un vistazo a las zonas donde más carteles hay para poner y empezar por ahí la próxima vez.
Para-zumbidos. Aquí tienes que acabar con 8 grupos de abejas lo más rápido que puedas. Primero aparecerán 4 grupos y, una vez que las elimines aparecerán los 4 restantes. Limítate a golpearlas sin parar sin fijar a ninguna con R1 para dañar a más abejas a la vez (2).
¡Fuera basura!. Este requiere algo más de habilidad que el de las abejas, ya que tienes que destrozar toda la chatarra del lugar con la menor cantidad de golpes. ¿El truco? Muy sencillo, dado que al acercarte a los objetos los mueves, intenta formar un grupo grande en una zona y luego dedícate a golpearlos sin parar. El último golpe del combo es el más poderoso y, además, si consigues que los objetos salgan volando y golpeen a otros a su vez, conseguirás superar este trabajo en poco tiempo y obteniendo más dinero del habitual. Igual que los anteriores, es cuestión de práctica.





TERCER DÍA







Nueva escena con sueños extraños y ¿recuerdos?. **Guarda la partida** cuando tengas el control de Roxas y **ve a la estación** de nuevo, lugar donde empezará una nueva escena (1). Al terminar tendrás que enfrentarte a un enemigo. **Recurre de nuevo al Comando de Reacción** para "fintarle" y golpearle por la espalda (2). Al final saltará otro vídeo y acabarás en la **Estación de la Serenidad**. Al igual que hiciste al elegir arma al principio, ahora **tendrás que elegir de nuevo de entre los tres objetos que te ofrecen**, un escudo, una espada o un bastón (3). El primero sube un punto en defensa, el segundo en ataque y el tercero en magia. **Elige el que prefieras** en función de lo que más te atraiga (el juego será igual) y luego tendrás que estrenar tu arma contra tres enemigos más. Repite la técnica de antes y no te costará nada vencerlos (4). Obtendrás como recompensa la **habilidad Recuperación Aérea** (puedes equiparla después si quieres, es más, te lo recomendamos para que vayas viendo cómo funcionan las habilidades) y aparecerá un **cofre** en el escenario. Ábrelo usando ▲ y, además de algunas nuevas indicaciones del menú rápido, te harás con una **Poción** (5)

Ve ahora al **punto para salvar** y guarda tu progreso (si pulsas Start te darán más indicaciones acerca de las habilidades y la autorrecarga de los objetos que elijas en tu inventario). Después ve a la nueva puerta que ha aparecido y ábrela con ▲ para llegar a la **Estación de la Llamada** (6). Sigue por la rampa hasta que te topes con un enemigo. Acaba con él y, después de avanzar un poco más te toparás con otro. Dale jarabe de palo y, al llegar a la plataforma verde aparecerán tres malos más. Acaba con ellos y abre el **cofre** que hay allí para coger una **Poción.** Después ve a la plataforma roja, despacha a los enemigos que aparecerán allí y abre la puerta para ver otro vídeo, el cual dará paso a una nueva pelea.

(VER PENUMBRA ESPINOSA)

Tras despachar a este enemigo saltarán varias escenas más y se dará por terminado el día.

PENUMBRA ESPINOSA

PUNTOS DE VIDA: 300
NIVEL RECOMENDADO: 2
OBTIENES: +5 Vitalidad y la habilidad Bloqueo



El único punto débil de este enemigo es la cabeza. Para ello, pulsa ▲ cuando te indiquen que el Comando de Reacción está disponible y atacarle (1). Si te coge, solo podrás usar ▲ parar soltarte. Más o menos después de unos 3 ataques podrás liberarte y caerás a la plataforma junto al jefe, momento que tienes que aprovechar para golpearle en la cabeza. Después empezará la segunda parte de la pelea, ya que ahora tendrás que pulsar ▲ cuando te lo digan en pantalla para esquivar los rayos que te lanza. Al hacerlo cada vez te acercarás más hasta su cabeza; cuando veas que estás muy cerca golpéale en ella sin parar.
Para finalizar el combate, el jefe volverá a cambiar de estrategia y lanzará rayos de energía al azar. Sigue esquivándolos con ▲ y ataca a la cabeza en cuanto tengas ocasión. Lo que pasa es que ahora aparecerán varios enemigos para ayudarle, pero tranquilo, te vendrán bien, ya que serán fáciles de eliminar y además dejarán esferas con las que podrás recuperar salud. Sigue así y finalmente le derrotarás.





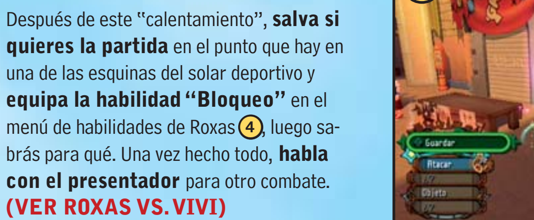




CUARTO día

Sí, nuevos sueños asaltarán a Roxas, aunque hoy no les prestará mucha atención, porque tiene que **participar en el torneo de Struggle** (1). Después de las escenas, y de ver a algunos personajes de la saga *Final Fantasy* (2), **habla con el tipo que está junto a la pizarra** para que te explique las sencillas reglas del torneo y **luego con el presentador**. Elige la segunda opción y empezará el combate (3). Tras un nuevo vídeo, comenzará tu combate contra Hayner.
(VER ROXAS VS. HAYNER)













Después de este "calentamiento", **salva si quieres la partida** en el punto que hay en una de las esquinas del solar deportivo y **equipa la habilidad "Bloqueo"** en el menú de habilidades de Roxas (4), luego sabrás para qué. Una vez hecho todo, **habla con el presentador** para otro combate.
(VER ROXAS VS. VIVI)

Tras el combate todo se congelará a tu alrededor y saltará otro vídeo, tras el te enfrentarás a varios enemigos (5). Acaba con todos y, tras otra escena más, tendrás que pelear contra un miembro de la Organización XIII, Axel.
(VER JEFE AXEL)

Tras vencer a Axel veremos otro vídeo en el que todo vuelve a la normalidad. **Guarda la partida** y habla de nuevo con el presentador del torneo para disputar la final contra Setzer, el campeón actual (6).
(VER ROXAS VS. SETZER)

Por ganar el torneo recibirás el **Cinturón de Campeón** y un **Trofeo**. Disfruta de las secuencias y dará por concluido el día.



ROXAS VS HAYNER

Este primer combate es fácil, ya que tu rival es más lento que tú. Golpéale sin parar y coge todas las esferas que puedas (1) (verás la cantidad en pantalla en relación a las de tu rival) hasta que tengas más que él. No hace falta que le dejes a cero, así que si tienes más limítate a correr por el escenario hasta que acabe el tiempo.





ROXAS VS VIVI

Este combate es algo más difícil que el anterior, aunque no mucho más. Empieza a repartir palos pero procura no darle demasiados golpes seguidos, ya que su contraataque es difícil de esquivar y te quitará bastantes esferas (1). El mejor momento para atacarle es cuando esté cogiendo esferas, así que déjate golpear un poco al principio y después, mientras esté cogiendo las esferas, ataca tú sin darle tregua (2). También puedes, justo cuando vaya a golpearte, intentar esquivarle hacia un lado y golpearle desde el lateral o ganarle la espalda. De todos modos, en cuanto veas que tienes más esferas que él procura aguantar moviéndote por el escenario sin parar hasta que se acabe el tiempo, es la mejor estrategia.





JEFE AXEL

PUNTOS DE VIDA: 105
NIVEL RECOMENDADO: 3
OBTIENES: ----



Si nos hiciste caso antes, tendrás equipada la habilidad "Bloqueo", que te permite deflectar ataques pulsando ■ (1). Aquí te vendrá muy bien, ya que Axel tiene varios ataques a larga distancia en los que lanza sus discos, por lo que tendrás que estar atento si te alejas mucho de él para evitar estos ataques. Lo mejor es acercarse lo máximo posible a él y golpearle sin parar, sobre todo si lo haces desde el aire, ya que le será más difícil esquivar tus ataques aéreos. Ten cuidado con la barrera de fuego que hay alrededor y si ves que Axel se agacha concentrándose es porque va a lanzar ondas de fuego por todo el escenario, así que intenta estar cerca de él cuando esto vaya a pasar para golpearle e interrumpir su concentración o intenta rechazar el fuego con ■, aunque es más difícil. Vigila también sus contraataques, bastante rápidos.



ROXAS VS SETZER

La estrategia es la misma que en combates anteriores: basta con tener una esfera más que él en tu poder para aguantar hasta que el tiempo acabe y ganarás. De vez en cuando se pondrá a hablar y a "fardar", buen momento para pillarle con la guardia baja y golpearle (2). También puedes acercarte y esquivar lateralmente sus ataques para golpearle después por la espalda. Aguantar hasta el final te puede resultar algo difícil, ya que según se acerque el final del combate Setzer repetirá un ataque volador, aunque también podrás esquivarlo lateralmente.







quinto día

















Después de las escenas de rigor, tendrás un nuevo "trabajo": **investigar las Siete Maravillas de Villa Crepúsculo** para descubrir si son reales o no. Una vez que controles a Roxas, **guarda la partida** y ve a la callejuela, donde podrás hablar con Vivi (1). Al hacerlo podrás, si quieres, bajar de nuevo al solar deportivo y hablar con Seifer para pelear contra él: solo te servirá para ganar experiencia y tiempo tendrás más adelante para hacerlo, así que tú mismo. De cualquier forma, tienes que ir a la **Estación del Tren** de nuevo, donde encontrarás a tus amigos. Tras la escena entra en la estación cruzando las puertas y saltará otro vídeo. Ahora te encuentras en la **Estación del Atardecer**, puedes **guardar** si quieres la partida y luego bajar las escaleras para **hablar con Pence**. Al hacerlo, resolveréis el primer misterio del lugar, los Escalones Escalofriantes, y te mostrará un **mapa** con las maravillas a investigar, 5 de momento.
Sigue después por el camino que baja hasta llegar a un árbol junto al que hay un **cofre** con una **Poción** (2). Avanza hasta una rampa que lleva a un túnel pero, antes de llegar allí, ve por la derecha y entra en el callejón que está a tu derecha (3). **Examina la pared de ladrillos** del fondo cuando aparezca el triángulo.
(VER EL AMIGO TRAS LA PARED)

Vuelve al túnel al que antes no entraste y pasa dentro (4). Saltará una escena y después otro reto, en el que te enfrentarás a unos cuantos Vivis.
(VER LOS QUEJIDOS DEL TÚNEL)

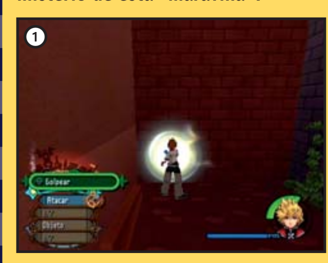
Sal del túnel y ve hacia la izquierda siguiendo el mapa hasta llegar a un camino con un **cofre** que contiene una **Ultrapoción**. Siguiendo por la calle que lleva al sur y desde ahí **verás una fuente en una pared** (5). Examínala con ▲ y saltará una nueva escena y un enfrentamiento con tu "parte oscura".
(VER EL DOBLE)

Ya que estás aquí, **sube al techo del tranvía** que cruza esta zona de la ciudad (tienes que pulsar ▲ cuando te lo indiquen) y, aprovecha para saltar hasta el tejado de un edificio junto al que pasarás y que tiene un **cofre** con un **Anillo Diestro**. Para descifrar el último misterio de la zona, tienes que a la **Colina del Atardecer**, que está a la izquierda de las escaleras por las bajaste al principio (6). Sube hasta ella y **echa un vistazo a la bolsa** para que salte otra prueba.
(VER LA BOLSA ANIMADA)

Aquí no queda nada más por hacer, así que, tras la escena, **ve a la colina de nuevo**, donde acabas de realizar el reto de la bolsa, para que salte otro vídeo (7). Ahora **tenemos que ir al bosque**, ya que otro de los misterios a investigar está en la vieja mansión que visitamos al principio del todo. Para acceder al bosque, tienes que buscar la **grieta** que hay en una pared en la **Plazoleta del Tranvía**, al fondo a la izquierda junto a las vías del tranvía y meterte por ella (8). Es posible que aparezcan algunos enemigos aquí, despáchalos y **sal del bosque por la salida que hay al norte** para llegar a la Mansión. Aquí saltará una nueva secuencia un poco más larga de lo habitual, con el que terminará este día.

EL AMIGO TRAS LA PARED

Para solucionar este primer enigma, simplemente tienes que golpear o esquivar las bolas (1) que salen de la pared mientras avanzas llegar hasta ella y examinarla de nuevo con ▲, tras lo cual terminará el reto y el misterio de esta "maravilla".



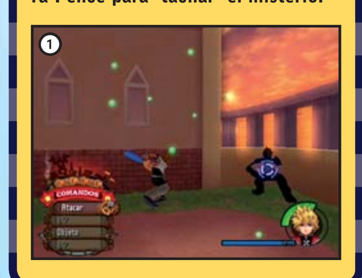
LOS QUEJIDOS DEL TÚNEL

En realidad no es uno, ya que Vivi se habrá multiplicado y aparecerán tres en pantalla para atacarnos a la vez (1). Tiene los mismos ataques que en el Torneo, así que procura no acabar los combos, vigila sus contraataques y enseguida los derrotarás.



EL DOBLE

En este nuevo enigma, esta versión oscura de Roxas cuenta con sus mismas habilidades, aunque realmente no da la impresión de emplearse a fondo durante el combate. Limítate a golpearle sin parar y bloquear sus ataques con ■ y no te costará mucho derrotarle (1). Después aparecerá Pence para "tachar" el misterio.



LA BOLSA ANIMADA

La bolsa está viva, así que tienes que subirte a ella utilizando el Comando de Reacción con ▲ en cuanto empiece a moverse e irlo pulsando para saltar o esquivar los cubos de basura del escenario (1). Una vez que lo hayas hecho varias veces y la bolsa se quede sin "energía", habrás resuelto un misterio más.





sexto día


1

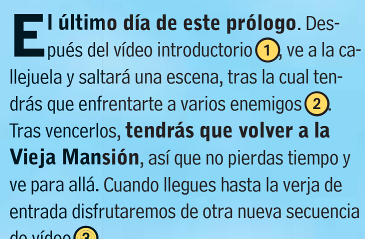

2


3

El **último día de este prólogo**. Después del vídeo introductorio (1), ve a la callejuela y saltará una escena, tras la cual tendrás que enfrentarte a varios enemigos (2). Tras vencerlos, **tendrás que volver a la Vieja Mansión**, así que no pierdas tiempo y ve para allá. Cuando llegues hasta la verja de entrada disfrutaremos de otra nueva secuencia de vídeo (3).

Ya en el interior, y de nuevo con el control de Sora, abre el **cofre** que hay entre las dos escaleras con una **Ultrapoción** (4). Ahora cruza la puerta de la izquierda para entrar en el **comedor**. Tras vencer a los enemigos de esta sala, abre los dos **cofres** para hacerte con una **Poción** y un **Pañuelo de Duende** y vuelve al recibidor. Sube por las escaleras de la izquierda y abre otro **cofre** más para coger una **Poción**. En el pasillo del segundo piso también hay otro **cofre**. Ábrelo y entra en la habitación que hay al fondo a la izquierda, el **Cuarto Blanco**, donde saltará una escena con Naminé (5). Al acabar, obtendrás los **Bocetos de Naminé** y un **Mapa de la Mansión**. **Guarda la partida** en el punto que hay aquí y sal de nuevo al pasillo. Síguelo para cruzar al otro lado y entra por la puerta del fondo, la **Biblioteca**. Aquí, **examina los símbolos** escritos en la mesa (6) y saltará otro vídeo, en el cual se mostrará un **acceso secreto** a un sótano. Baja a éste, coge del **cofre** de la esquina una **Ultrapoción** y cruza la siguiente puerta para llegar a la **Sala de Ordenadores** (7), donde veremos otra escena más. Cuando acabe, **graba la partida** en el punto de la sala y ve a la siguiente habitación donde, tras derrotar a varios enemigos, te enfrentarás de nuevo con Axel.

(VER JEFE AXEL)


4


5

JEFE AXEL

PUNTOS DE VIDA: 345
NIVEL RECOMENDADO: 6
OBTIENES: +5 en Vitalidad

Usa R1 para enfocar a Axel e intenta cogerle por los lados o la espalda para evitar sus ataques frontales, que son muy poderosos. En cuanto puedas, comienza a golpearle y realizar combos sin parar sin parar de moverte, ya que si le dejamos pensar o nos quedamos quietos lanzará una barrera de fuego por toda la sala o creará un círculo de llamas a su alrededor (1). De vez en cuando se activará el Comando de Reacción, así que presta atención y pulsa ▲ cuando esto pase para realizar ataques más potentes contra Axel (2).


1


2

Una vez que hayas vencido a Axel, y tras la escena de rigor, cruza con Roxas por la puerta para aparecer en el pasillo del sótano. Aparecerá otro vídeo más.

Cuando termines de verlo, y ya de nuevo con el control de Roxas, abre el **cofre** y descubrirás que tiene **Poción** y luego pasa a la siguiente sala. En cuanto entres saltará una nueva escena de vídeo, más larga de lo habitual y **nos despediremos de Roxas** (8) (¿para siempre?). Eso ya lo veremos depués, por ahora hemos concluido el prólogo.


6


7


8



villa crepúsculo



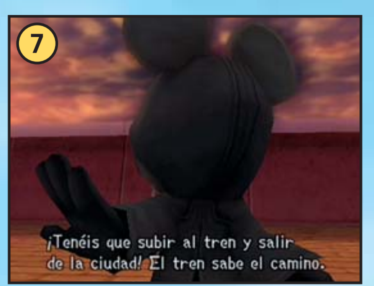












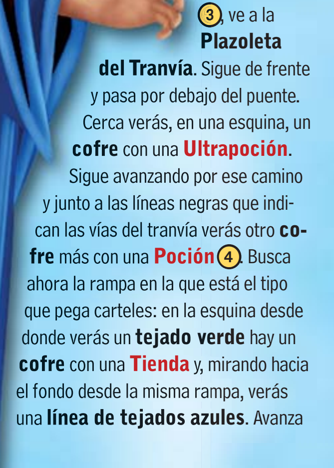












Por fin controlamos a Sora. Después de ponerte al día (1), **ve al jardín** de la Vieja Mansión y abre los **cofres** que están en cada esquina para coger un **Trozo de Mitrilo** y una **Poción**. Después, vuelve al bosque y saltarán varias escenas (2). Cuando acaben, **guarda la partida** en el punto para salvar del Sitio de Siempre y sal fuera. Desde aquí **tienes que ir a la estación** para continuar la historia, pero si quieres, **antes de hacerlo date una vuelta por la zona para abrir los cofres** de esta zona y dejarla "limpia". Baja al **Solar Deportivo** y, después de la escena (3), ve a la **Plazoleta del Tranvía**. Sigue de frente y pasa por debajo del puente. Cerca verás, en una esquina, un **cofre** con una **Ultrapoción**. Sigue avanzando por ese camino y junto a las líneas negras que indican las vías del tranvía verás otro **cofre** más con una **Poción** (4). Busca ahora la rampa en la que está el tipo que pega carteles: en la esquina desde donde verás un **tejado verde** hay un **cofre** con una **Tienda** y, mirando hacia el fondo desde la misma rampa, verás una **línea de tejados azules**. Avanza hasta el fondo saltando sobre ellos y al fondo a la derecha encontrarás otro **cofre** sobre un techo con un **Trozo de Mitrilo**. Desde este tejado, mira hacia la derecha y verás otra azotea enfrente con un **cofre** con otro **Trozo de Mitrilo** en su interior. También desde la rampa en la que está el tipo de los carteles, buscando hacia el fondo a la derecha encontraremos otro tejado azul con un **cofre** y un **Impulso Hábil** (5). El último cofre de esta zona está **junto a la puerta marcada con un "4"** de este escenario, guíate por las otras puertas, numeradas del 1 al 3, para encontrar la que nos interesa y abrir el **cofre** para coger una **Poción**. Y eso no es todo, porque **en el bosque hay tres cofres**, todos a la vista, que contienen un **Trozo de Mitrilo**, una **Poción** y una **Ultrapoción** (6). Cógelos y encamínate ya a la estación.

Después del vídeo tendremos que volver a pelear. No dejes de repartir "leña" hasta que finalmente salte otro vídeo en el que **¡¡el rey Mickey!!** (7), vestido todo de negro y con capucha, nos despejará el camino y nos obsequiará con el **Monedero** y una **Esfera de Cristal**. También conseguiremos el **Informe Ansem 2**.

Ya dentro de la estación, **busca junto a las vías 3 cofres** con una **Ultrapoción**, un **Trozo de Mitrilo** y una **Tienda**. Después, **guarda la partida**, habla con Donald y elige la 2ª opción para montar en el tren. Tras las correspondientes escenas, llegaremos hasta una misteriosa torre. En esta zona, antes de ir hacia la puerta de la torre **abre los tres cofres** que tienes cerca para coger un **Éter**, una **Poción** y una **Ultrapoción**. Ahora sí, ve a la entrada de la torre y saltará otro vídeo, en el que **nos cruzaremos con Pete**, que no muy contento de vernos al saber que Maléfica está muerta, **mandará contra nosotros a varios sincorazón**. Acaba con todos (8) y saltará otra escena, tras la cual estaremos en el interior de la torre. Abre los **dos cofres** (**Trozo de Mitrilo** y **Éter**), **guarda la partida** y ve subiendo por las escaleras. Durante el ascenso te asaltarán varios enemigos, acaba con todos o sube directamente hasta la puerta del fondo y crúzala. Llegarás a una sala en la que tendrás que derrotar a varios sincorazón (9). Después de hacerlo, cruza la puerta que tienes enfrente y de nuevo tendrás que derrotar a varios enemigos en dos ocasiones más. Al final, cruzarás otra puerta y **llegarás los aposentos del sabio Yen Sid**, el consejero del rey Mickey. Cuando acabe la escena, abre el **cofre grande** para coger el **Mapa de la Torre**, usa ▲ junto al libro que hay en la mesa para **leer los tres capítulos** que contiene (puedes pasarlos rápido con ✖, pero tienes que leerlos para poder continuar) (10), **guarda si quieres la partida** en el punto para salvar de la sala y **vuelve a hablar con Yen Sid**. Escoge la 2ª respuesta y saltará otra escena más. Entra en la habitación de al lado, el vestidor, y, antes de hablar con las tres hadas, abre el **cofre** que hay aquí para coger una **Roca de Mitrilo**. Ahora sí, **habla con el hada vestida de rojo** y elige la 2ª respuesta para cambiar de vestimenta (11). Después del vídeo habrás conseguido la **llave espada Explorador Estelar** y la **forma de fusión "Valiente"** (12). Tras las explicaciones de cómo usar tus nuevas funciones en el menú, vuelve a los aposentos de Yen Sid y saltará otro vídeo, en el cual estaremos **a bordo de la nave gumi** con Chip y Chop (13). Una vez que te expliquen cómo manejar la nave, **llévala en el mapa de los mundos hasta el único mundo al que podemos entrar, Bastión Hueco** y colócate en su parte frontal para desembarcar en este mundo (14).





2. bastión hueco









Después del vídeo, baja las escaleras y sigue el camino (1). Verás que los sobrinos de Donald tienen aquí **tiendas**, donde podrás comprar objetos a cambio de los platines que consigas en el juego. También habrá al lado un **Moguri**, con el que **podrás comprar o vender objetos y fabricarlos** (2), gracias a algunos ítems que encontrarás o que dejarán caer los enemigos. **Habla con el Tío Gilito** y baja las escaleras del fondo para cambiar de escenario. Tras el vídeo y **la charla con Yuffie**, tendremos que pelear contra varios umbríos de zona (los círculos de luz te ayudarán) (3). Acaba con todos y luego ve a la casa del mago Merlín, aunque antes Yuffie nos dará el **Mapa del Mercado**.

Sigue avanzando hacia el norte eliminando a todos los enemigos que se crucen en tu camino hasta llegar a una pequeña plaza (4). Abre el **cofre** que verás para coger una **Ultrapoción** y entra de al lado, a de Merlín. Después de la escena, obtendrás la **Tarjeta de Miembro de Honor del Comité de Restauración de Bastión Hueco** y la **magia Hielo Elemental**. Tras aprender cómo usar la magia, **guarda la partida** en casa de Merlín y sal. Esta vez, ve por el norte y sigue el camino. Coge la **Tienda** del **cofre** y sube por las escaleras. Ve hacia el sur y coge el **Impulso Hábil** del **cofre** del tejado de una de las casas. Vuelve a las escaleras y avanza por el camino (5). Antes de cruzar a la siguiente zona, podrás abrir **dos cofres**, (**Recarga de Fusión** y **Trozo de Mitrilo**). Tienes que ir al Patio para **hablar con León**, al otro lado de las escaleras (6). Ve allí y saltará otra escena y una nueva pelea. **(VER PROTEGER LAS PUERTAS)**

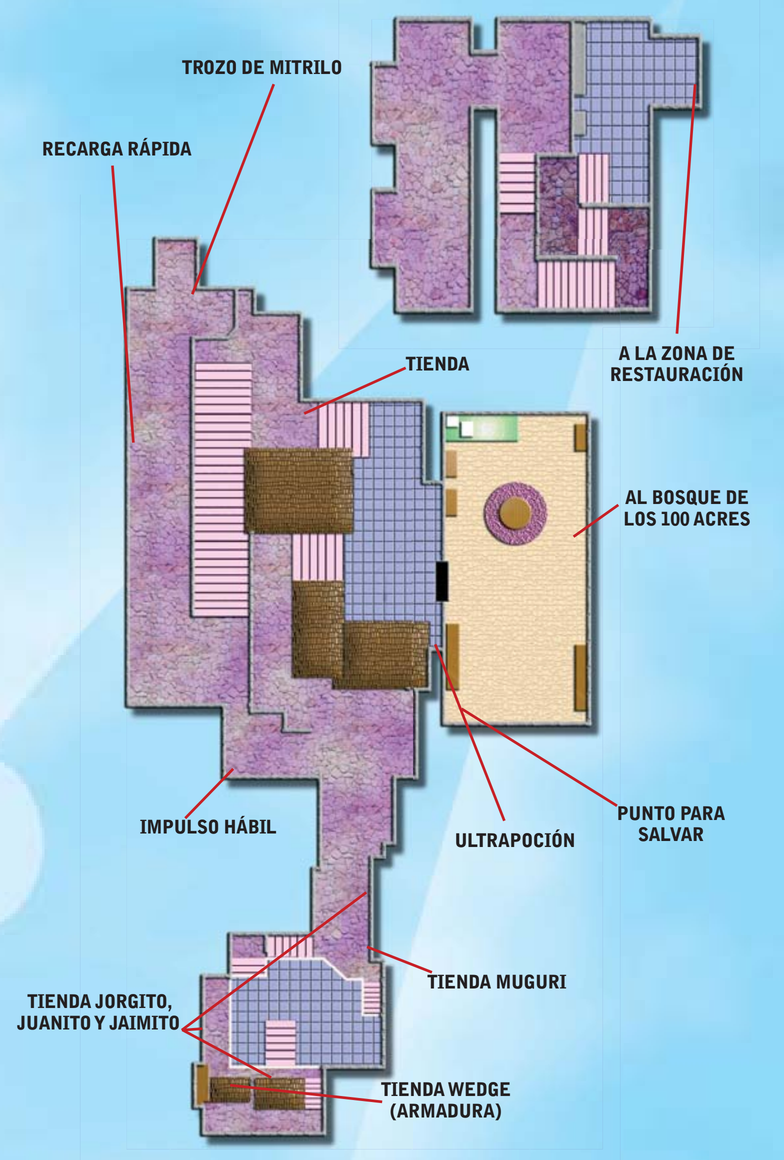
Tras las escenas, obtendrás el **Informe Amsen 7** y volverás a la Nave Gumi. Se abrirán dos rutas, ve a la del norte, **Tierra de Dragones**. Tienes que abrir una puerta. **(VER NAVE GUMI)**





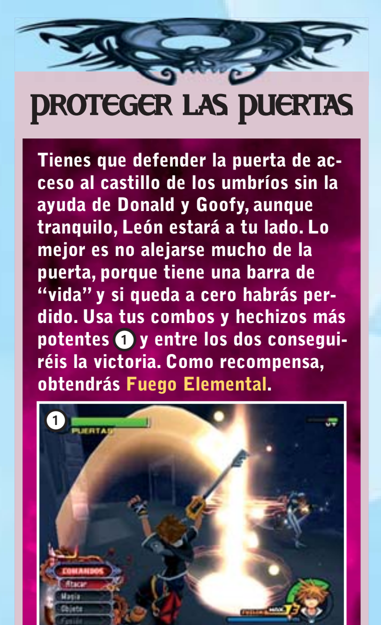


mapa bastión hueco



PROTEGER LAS PUERTAS

Tienes que defender la puerta de acceso al castillo de los umbríos sin la ayuda de Donald y Goofy, aunque tranquilo, León estará a tu lado. Lo mejor es no alejarse mucho de la puerta, porque tiene una barra de "vida" y si queda a cero habrás perdido. Usa tus combos y hechizos más potentes (1) y entre los dos conseguiréis la victoria. Como recompensa, obtendrás Fuego Elemental.



NAVE GUMI

Según aparezcan rutas para llegar a nuevos mundos, tendremos que abrir las puertas en el camino. Para ello, manejando la nave gumi en un divertido juego "matamarcianos" nos enfrentaremos con infinidad de naves enemigas de diversos tipos hasta que lleguemos al final de la ruta (1). Pero eso no es todo. Aunque superando el primer nivel de cada puerta ésta queda abierta, al hacerlo desbloquearemos nuevos niveles más difíciles de dicho acceso. Completar cada nivel solo vale para completar el 100% del juego, pero con abrir la puerta una vez basta para pasar siempre que quieras. Además, verás que también consigues nuevos planos de naves más potentes, objetos que luego puedes acoplar en tu nave editándola en los menús de la nave e incluso cambiar los colores o formas de la misma ¡es muy divertido!





3.tierra de dragones









Después del vídeo y de conocer a **"Ping", se añadirá a tu equipo**, así que tendrás que dejar fuera a Donald o Goofy, como quieras (1). Abre los **tres cofres** del lugar para hacerte con un **Trozo de Mitrilo**, una **Ultrapoción** y un **Éter**, **guarda la partida** en el punto para salvar (también hay una **tienda moguri** aquí) y avanza a la siguiente zona. Una vez en el **Campamento**, ve hacia el grupo de gente y saltará otra escena, tras la cual acabaremos peleando de nuevo contra varios sincorazón (2), aunque esta vez con una variante. En esta ocasión **contamos con una barra de ánimo** del equipo, la cual, si se acaba, significará nuestro fracaso. Para evitarlo, podemos **rellenarla con las esferas** que dejan los enemigos al morir, así que no dejes una sin coger (3), sobre todo las más grandes. Tras vencer a tus enemigos, saltará otra escena en la cual, para que Ping pueda incorporarse al ejército imperial, tendrá que **superar junto a Sora y compañía tres misiones**, aunque antes conseguiremos el **Mapa del Campamento**. Habla con el capitán y dile que estás listo para realizar las misiones (4), que vendrán en este orden: El Ataque Sorpresa, La Emboscada y La Búsqueda. **(VER MISIONES)**

Tras superar los encargos con éxito, recibiremos como recompensa un **Impulso Hábil**, saltará un vídeo y nos embarcaremos en una última misión (5). **Guarda la partida** en el punto para salvar al principio del nivel, cruza el campamento y sal por el otro lado al bosque de bambú para volver al **Puesto de Control**. Vence a los sincorazón (6) y hazte con la **Ultrapoción** y el **Trozo de Mitrilo** de los dos **cofres**. Después sigue por la salida del norte para ir a las **montañas**. Aquí, es más **importante cruzar toda la zona sin que se agote la barra de ánimo** (7) que entretenerte a pelear y abrir los cofres, cosas que podremos hacer más tarde cuando volvamos aquí. Avanza y, cuando llegues a la **zona bloqueada por las rocas**, pulsa ▲ para golpearlas con el Comando de Reacción y abrirte paso (8). Por supuesto, tus enemigos harán acto de presencia para complicarte la vida, pero intenta en la medida de lo posible centrarte en avanzar e ignora sus

misiones

Las dos primeras misiones tienen lugar en la zona llamada Puesto de Control, y la tercera en el campamento militar. En todas ellas el objetivo es derrotar a todos los sincorazón que aparezcan en pantalla, 15 en la primera misión (1), 10 en la segunda y 8 en la tercera, aunque cada vez serán más difíciles de derrotar, como los "centauros" o "jinetes de asalto" (2), para los cual habrá que realizar ataques y combos aéreos para evitar sus cargas frontales y su dañino ataque con la lanza.
Para acabar con muchos enemigos de una vez, rompe los barriles o carromatos que veas en los escenarios cargados con fuegos artificiales para que estos exploten y afecten a tus enemigos.
En la tercera misión, además, algunos estarán escondidos en el escenario, por lo que tendrás que destrozar las tiendas de campaña para encontrarlos y luego acabar con ellos. La barra de ánimo seguirá estando presente, así que procura coger todas las esferas oscuras que sueltan tus enemigos al ser golpeados para mantener la barra al máximo.





















ataques siempre que puedas. Sigue hacia delante despejando el camino de rocas dos veces más de igual manera y, tras romper la tercera pared de piedra, ve a la derecha y sube por los "escalones" de piedra para pasar rápidamente a la siguiente zona evitando a tus enemigos. De esta forma saltará otro vídeo y te darán el **Mapa de la Aldea**. Ahora **puedes volver a la zona anterior y abrir todos los cofres** que dejaste atrás. **Son 4** en total, y contienen una **Ultrapoción**, un **Trozo de Mitrilo**, un **Éter** y una **Receta de Recarga**. Los verás sin problemas, ya que están a lo largo del camino. Vuelve a la aldea, **guarda la partida** y ve a la **caverna** que está avanzando por la derecha (9), que es donde supuestamente se ha escondido Shan-Yu. En su interior, coge una **Ultrapoción** del **cofre**, **destruye a golpes el carromato** para dejar a la vista otro **cofre** con un **Impulso Hábil** y sigue avanzando hasta que salte otro vídeo (10). **(VER PELEA EN LA CUEVA)**

Salva tu avance en el punto para salvar y sigue por la salida del norte para ir a las montañas. Aparecerá un tipo de sincorazón nuevo, muy fácil de eliminar gracias al Comando de Reacción que tendrás disponible frente a él (11). Además, puedes **ayudarte con los remolinos** para que la corriente te eleve y te lance a por tus enemigos pulsando dos veces ▲ cerca de uno de ellos (12). »



mapa tierra de dragones

PUNTO PARA SALVAR
IMPULSO HÁBIL
RECETA RÁPIDA
ULTRAPOCIÓN
ÉTER
TIENDA MOGURI DE KUPO
IMPULSO HÁBIL
ULTRAPOCIÓN
TROZO DE MITRILO
ULTRAPOCIÓN
CRESTA
PUNTO PARA SALVAR
CAVERNAS
PUNTO PARA SALVAR
TIENDA MOGURI DE KUPO
ÉTER
ANTESALA
TROZO DE MITRILO
SENDA DE LA MONTAÑA
ULTRAPOCIÓN
TIENDA MOGURI DE KUPO









» Antes de seguir, coge un **Impulso Hábil** y una **Ultrapoción** de los dos **cofres** que hay aquí (uno está escondido detrás del carromato, rómpelo). Sigue avanzando para llegar a otro escenario y, tras la escena, Ping saldrá de tu equipo.
(VER COMBATE EN LA CRESTA)

Tras el vídeo, vuelve a la zona anterior (aprovecha para derrotar enemigos y subir de nivel), donde veremos otra escena (13). Desanda todo el camino y, **junto a la aldea, salva la partida**. Ve al Punto de Control. Allí saltará otra escena en la cual verás que **tienes que ir al Palacio Imperial**. Sigue avanzando hacia allí y, de nuevo tras ver otro vídeo, estarás en la Entrada del Palacio Imperial. **Vence a los sincorazón** que aparecerán (14) y, cuando llegues junto a las puertas del palacio, verás otro vídeo y tendremos que luchar contra Shan-Yu.
(VER JEFE SHAN-YU)

Además de los bonus que obtendrás al derrotarle, también conseguirás una **nueva llave espada, Dragón Oculto**. Después del vídeo final, volverás a la **nave Gumi.** Ve ahora hacia el otro acceso que estaba disponible, **superando primero la misión** de la nave Gumi "Polvo de estrellas" (15) y desembarca en el Castillo de Bestia.

Pelea en la cueva

Ahora tendrás que vencer no a una, sino a dos oleadas de enemigos, entre los que no podían faltar los "centauros", claro (1). Elimina primero a las sombras y luego céntrate en los jinetes. En la primera oleada solo habrá uno, pero después serán dos y no se separarán mucho, por lo que es bastante fácil que, mientras golpeas a uno, te alcance el otro. Usa siempre que puedas los ataques aéreos (2) y muévete para evitar su lanza y embestidas. Como recompensa, recibirás la habilidad "Látigo Deslizante" (actívala en cuanto puedas) para Sora y la habilidad Ultracura y un incremento de salud para Ping.





Combate en la cresta

Sora estará solo en este combate, en el que tenemos como objetivo intentar sobrevivir un minuto al ataque de centenares de sincorazón voladores (1). No necesitas derrotarles a todos, basta con aguantar ese tiempo. Ataca a los que estén más cerca primero y usa los Comandos de Reacción siempre que estén disponibles.



Jefe Shan-Yu

PUNTOS DE VIDA: 442
NIVEL RECOMENDADO: 10
OBTIENES: Aumento de Salud y Habilidad Helicóptero para Sora, Aumento de Salud para Donald y Mulan y Habilidad Goofy Turbo para Goofy.

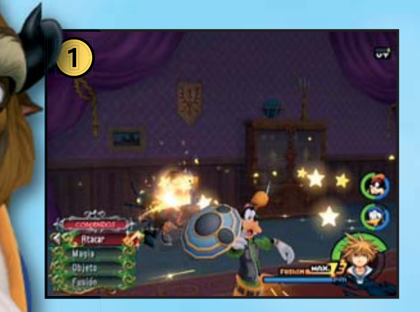




El objetivo es derrotar a Shan-Yu y defender las puertas del palacio del ataque de este villano y de los sincorazón que le acompañan. Las puertas tienen una barra de resistencia, que se puede recargar con las esferas que dejan los enemigos al morir. Nada más empezar, limpia la zona de sincorazón (1), enfoca con R1 a Shan-Yu y empieza a atacarle sin parar. Si atacas con combos normales, se activará una especie de duelo en el que tendrás que pulsar muchas veces seguidas el ▲ para salir victorioso del enfrentamiento (2). Si van apareciendo más sincorazón en el escenario, tus compañeros se encargarán de ellos, así que céntrate en Shan-Yu. Si ves que empieza a crepitar con energía oscura aléjate, porque no le harás nada y él efectuará un golpe muy poderoso. Vigila también a su halcón, que aparecerá cuando menos te lo esperes para incordiarte. Utiliza los Comandos de Reacción y el ataque límite con Mulan siempre que puedas y acabarás con este villano.



4. castillo de Bestia













Después del vídeo entra a la habitación con la puerta medio entornada y empezará una pequeña escaramuza en la que habrá que eliminar a todos los sincorazón (1). No hay que vencerlos a todos, solo aguantar el tiempo suficiente para que Bestia aparezca. Después, guarda la partida y sal al vestíbulo. Otra escena más, nueva pelea con los sincorazón y luego sube por las escaleras. Ve por el camino de la derecha hasta llegar al ala Este del castillo y avanza hasta el final para llegar a una habitación, la de Bella (2). Tras hablar con ella y conocer tu nuevo objetivo, guarda la partida y abre los dos cofres para hacerte con el mapa del Castillo y un Trozo de Mitrilo (3). Tienes que volver al vestíbulo para dirigirte al otro ala, pero por el camino, además de enfrentarte a varios sincorazón (4), podrás abrir dos cofres con una Ultrapoción y una Tienda. Recorre el ala oeste del castillo hasta que salte una escena (en el pasillo de las armaduras, las cuales puedes romper para coger esferas, hay dos cofres con un Trozo de Mitrilo y una Ultrapoción). Sigue avanzando hasta llegar al Corredor Oeste, con escaleras que suben a la derecha (aquí hay tres cofres con Recarga Rápida, Trozo de Mitrilo y Tienda). No subas por ellas todavía y dirígete hacia el armario que bloquea la puerta del fondo a la izquierda (5). Examínalo con Triángulo para que salte otra escena y un pequeño evento.

(VER MOVER ARMARIO) »

mapa
castillo de Bestia

ULTRAPOCIÓN
MEGAPOCIÓN
TROZO DE MITRILO
PUNTO PARA SALVAR
TIENDA
OMNI-RECETA
PUNTO PARA SALVAR
TIENDA
TROZO DE MITRILO
TROZO DE MITRILO
IMPULSO HÁBIL
RECARGA DE FUSIÓN
MAPA DE LA MAZMORRA

SALÓN DE BAILE
TIENDA
AL ALA ESTE
PUNTO PARA SALVAR
AL ALA OESTE
TROZO DE MITRILO
MAPA DEL CASTILLO
VESTÍBULO
ULTRAPOCIÓN
PUNTO PARA SALVAR
PATIO
TIENDA MOGURI DE MONTY
ULTRAPOCIÓN
IMPULSO HÁBIL
TROZO DE MITRILO
AL PUENTE







MOVER ARMARIO

Es muy fácil de hacer. Ponte a un lado y pulsa ▲ de forma rápida para moverlo y despejar la puerta ①. Si ves que empieza a "revolverse" es que se va a despertar. Para entonces de pulsar el botón, porque si te pilla moviéndolo volverá hasta su sitio original, así que ve poco a poco, no hay prisa.



»Cuando hayas despejado el camino, saltará otro vídeo y podrás cruzar la puerta que te llevará al sótano, donde tocará pelear de nuevo.

(VER JEFES CUSTODIO Y USURPADOR)

Cruza la puerta para entrar en la mazmorra y saltará un vídeo ⑥. Después, abre los **cofres** para coger el **Mapa del Sótano** y un **Impulso Hábil**. **Guarda la partida** y sal de aquí. **Sigue a Lumiere** saltando por los muebles hasta llegar al balcón ⑦. Allí, **habla con Din Don** para que abra el camino y entra por el pasadizo secreto. En esta zona, saltará otro vídeo.

(VER FAROLES)

Tras el vídeo, abre el **cofre** con la **Omnipoción** que hay en el pequeño pasillo que ha quedado descubierto y crúzalo. Avanza eliminando enemigos ⑧ (hay un **cofre** con un **Impulso Hábil**) y cruza la puerta de enfrente para llegar al **Ala Oeste**. Aquí, además de pelear con un montón de sincorazón, podrás hacerte con una **Tienda** y un **Trozo de Mitrilo** de sendos **cofres**. Al final del pasillo ⑨, cruza la puerta para llegar a la habitación de Bestia.

(VER JEFE BESTIA)

JEFES CUSTODIO Y USURPADOR

PUNTOS DE VIDA: 137
NIVEL RECOMENDADO: 13
OBTIENES: Habilidad Corte Superior para Sora, Habilidad Piro Donald para Donald e Incremento de Salud para Goofy.





En primer lugar, quédate en el fondo de la sala, alejado de la puerta y donde las manos del custodio no pueden alcanzarte. Desde aquí, encárgate de las gárgolas que aparecerán ①. Cuando sean historia, ve a la puerta y comienza a usar tus combos contra el custodio fijándole con R1 (si tienes la forma Valiente disponible, úsala). Después de un rato aparecerán más sincorazón con forma de murciélago. Vuelve a alejarte de la puerta y encárgate de ellos (usa el Comando de Reacción con ellos cuando aparezca). Tras eliminarlos, vuelve a por el custodio y al rato aparecerá la tercera oleada enemiga, con más murciélagos. Repite la estrategia y ahora, tras golpear un rato al custodio, podrás usar el Comando de Reacción "Liberar" para sacar de él al espíritu que posee la puerta, el usurpador ②. Éste enemigo no tiene ataques propios, pero al cabo de un rato de dar vueltas por la sala volverá a "animar" al custodio y tendremos que repetir la estrategia. Por tanto, fíjale con R1 y usa tus combos más potentes con él, aunque seguramente te costará un par de intentos cuando salga fuera del custodio para acabar con él. En la última recta de la pelea, el Custodio lanzará una especie de bolas de energía negras, cuando las esté formando aléjate y sigue atacando una vez que las haya lanzado, son fáciles de esquivar. Cuando la vida del Custodio esté a cero, aparecerá de nuevo el Usurpador y podrás acabar con él realizando un combo.



FAROLES

Mientras Din Don mueve la palanca para bajar los faroles, tienes que dirigirte con Sora hacia estos para, usando rápidamente el Comando de Reacción, encenderlos todos antes de que Din Don se canse. Si esto pasa (verás una barra de "agarre" en la pantalla), puedes volver hacia él y usar ▲ para devolverle las fuerzas, aunque si te das prisa en avanzar y en encender los faroles no habrá necesidad (son solo tres los que necesitamos encender) ①. Si te encuentras cajas por el camino, rómpelas o salta para evitarlas.
Si te queda tiempo suficiente, antes de encender el último farol abre los dos cofres que encontrarás aquí para hacerte con una Ultrapoción y un Trozo de Mitrilo (si no te da tiempo no pasa nada, podrás volver aquí más adelante).



Tras la escena, coge la **Omnireceta** del **cofre**, **guarda la partida y Bestia se unirá a tu equipo**. Desanda todo el camino hasta el vestíbulo del castillo derrotando enemigos o avanzando sin parar ⑩. Desde allí, ve al **Patio** de fuera y abre los tres **cofres** para hacerte con una **Ultrapoción**, un **Trozo de**









JEFE BESTIA

PUNTOS DE VIDA: 156 / **NIVEL RECOMENDADO:** 13
OBTIENES: Espacio de armadura +1 para Sora, Vitalidad máxima aumentada para Goofy y Habilidad Defensor para Donald.






El objetivo es liberar a Bestia del hechizo al que ha sido sometido por el miembro de la Organización XIII "despertándole" (1). Para ello, tienes que utilizar el Comando de Reacción con Din Don para que active su alarma y entonces liarte a golpes y combos con Bestia para hacerle entrar "en razón" mientras está atontado (2). No dejes que Bestia te arrincone, ya que sus combos y golpes son muy poderosos. Eso sí, tras cuatro o cinco "alarmas" tendrás que recargar a Din Don de nuevo acercándote a él y utilizando ▲, tenlo presente porque mientras no podrás atacar, pero serás vulnerable (3). Cuando a Bestia ya no le quede vida, acércate a él y pulsa repetidas veces ▲ para liberarle del hechizo (4). Si no eres lo bastante rápido, tendrás que seguir peleando con él y volver a usar este comando cuando esté disponible.

Mitrilo y un **Impulso Hábil** (11). Vuelve al vestíbulo y dirígete a la **habitación de Bella** en el Ala Este y habla con el armario. Tras el vídeo, **guarda la partida**, vuelve otra vez al vestíbulo y, tras la escena, al **Salón de Baile** (la puerta grande que está en mitad de las escaleras). Aquí, saltará otro vídeo y un nuevo combate.
(VER JEFE SOMBRA ACECHANTE)

Tras otro vídeo, tendremos otro combate.
(VER JEFE ESPINAS DE SOMBRA)

Como recompensa, obtendrás la **magia Cura Elemental** (12) y volverás a la Nave Gumi, dirigiéndote (sí o sí) a **Bastión Hueco**.



JEFE SOMBRA ACECHANATE

PUNTOS DE VIDA: 176 / **NIVEL RECOMENDADO:** 13 / **OBTIENES:** ---





En este primer combate, nuestro enemigo es un sincorazón que ataca metiéndose en cosas y animándolas para atacar. Si anima la pared del fondo te lanzará columnas de energía (se pueden evitar poniéndose entre dos) (1), si anima la lámpara aléjate para evitar que te caiga encima, si lo hace con las columnas, espera a que terminen de "atacar" y golpea en la que esté el jefe (usa R1, aunque si ves que en algún momento el jefe ya no está marcado es que va a hacer algún golpe especial) y si anima el suelo, verás un marcador bajo Sora, lo que indica que el espíritu está debajo de ti: salta para evitar su ataque (2). Cuando esté dentro de un objeto y le hayas golpeado lo suficiente aparecerá el Comando de Reacción "Liberar" para expulsar al espíritu del objeto. Hazlo, fija con R1 al espíritu y golpéale sin parar (3) (la forma Valiente y los ataques límite con Bestia van muy bien aquí).

JEFE ESPINAS DE SOMBRA

PUNTOS DE VIDA: 390 / **NIVEL RECOMENDADO:** 13
OBTIENES: Vitalidad máxima aumentad y Habilidad Contracorte para Sora, Vitalidad máxima aumentada para Donald y Bestia y Espacio para Objetos +1 para Goofy.





Fíjalo con R1 cuando se vuelva invisible para saber dónde está (1). Trae a Goofy a tu equipo si lo dejaste fuera y usa la forma Valiente, ya que así le harás más daño en tus ataques. Usa también el ataque límite con Bestia y, tras golpearlo lo suficiente se activará el Comando de Reacción el cual, al usarlo, hará que nuestro rival se haga visible, momento para empezar a repartir leña sin parar (2). Si Sora es arrojado contra alguna columna, pulsa ▲ rápidamente para efectuar un contraataque. Si te quedas en el centro de la sala, a veces también podrás usar un Comando de Reacción triple en el que usarás la lámpara central como arma, aunque claro, tu rival puede hacer lo mismo... (3)

5. bastión hueco (2)

1

¿Has sido tú quien nos ha invocado, Merlín?





Tras el vídeo, te encontrarás en casa de Merlín (1). **Guarda la partida** si quieres y luego ve hacia Donald y **examina el libro** que tiene en las manos (2). De esta forma, entraremos en el libro de Winnie the Pooh. Una nueva escena, tras la cual hay que ir a la hoja con forma de árbol de la izquierda (3). Así entraremos en el **Bosque de los 100 Acres**, un lugar que visitaremos unas cuantas veces durante la aventura (será opcional, te lo explicamos al final de la guía). Antes de acercarnos para hablar con el osito Winnie, puedes si quieres echar un vistazo por la zona para abrir unos cuantos **cofres** y hacerte con el **Mapa del Lugar,** un **Impulso Hábil** y un **Trozo de Mitrilo**, aunque podrás hacerlo más adelante si quieres. De cualquier modo, **ve junto al oso** y habla con él para que salte otro vídeo (4). Algo pasará y serás expulsado del libro. **Vence a los sincorazón en la plaza** (5) y, tras la escena, habla de nuevo con Pooh. Otro vídeo y descubrirás que **faltan algunas páginas** del libro del oso Pooh, las cuales habrá que recuperar poco a poco. Merlín te dará el **Amuleto de Béisbol** y a partir de ahora podrás invocar a otros personajes Disney para que te ayuden. Ya de vuelta en la nave Gumi, el único sitio al que podemos ir es al **Coliseo**, el mundo de Hércules, aunque antes tendremos que **abrir la ruta** con otra fase a bordo de la nave gumi (Tormenta Fantasma) (6).

4





mapa bosque de los 100 acres

IMPULSO HÁBIL
IMPULSO DEFENSIVO
PIEDRA DE MITRILO
ANILLO MAGNÉTICO
CRISTAL DE MITRILO
IMPULSO HÁBIL
IMPULSO MÁGICO
ORICHALCUM
IMPULSO HÁBIL
IMPULSO HÁBIL
ROCA DE MITRILO
MAPA DEL BOSQUE DE LOS 100 ACRES
RECETA DE ESTILO
ANILLO CÓSMICO
IMPULSO HÁBIL
PIEDRA DE MITRILO
CRISTAL DE MITRILO
RECETA DE BLOQUEO
IMPULSO HÁBIL
OSITO POOH
ORICHALCUM



6. coliseo del olimpo







Nos encontramos en el Inframundo. **Acércate a Megara** y habla con ella (1). Después, **guarda la partida** y ve por el camino junto al que está la chica para llegar a la entrada de la cueva de los muertos. De momento tenemos un problema, porque **hasta que no tengamos la Piedra del Olimpo no podremos usar ninguna fusión ni invocaciones, aunque sí conservamos los ataques límite**. Ignora a las luces flotantes si quieres, despacha a los sincorazón (2) que aparezcan y sigue avanzando hasta llegar a otro escenario. Tras la escena, avanza siguiendo la corriente del agua esquivando las rocas que caen del techo (hay un pequeño desprendimiento primero, lo que te indicará que la roca va a caer en ese lugar) (3). Gira a la izquierda en cuanto puedas y coge el **Éter**, el **Impulso Hábil** y el **Trozo de Mitrilo** de los **cofres** que encontrarás aquí. Vuelve a seguir el cauce del río y avanza para abrir otro **cofre** con una **Ultrapoción**. Al final llegarás a un punto por el que continuar, aunque coge antes la **Roca de Mitrilo** del **cofre** que hay a su lado (4).

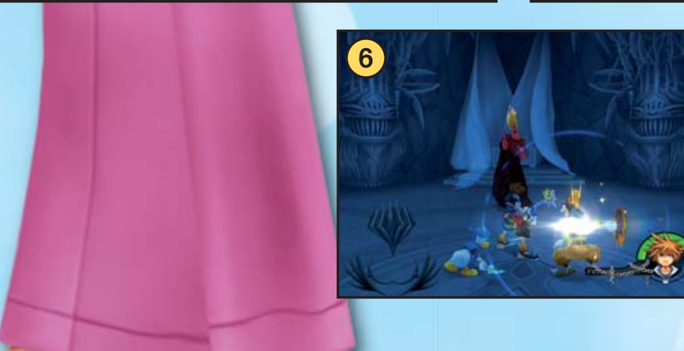
Guarda tu partida en el punto para salvar y abre los **dos cofres** (**Mapa Inframundo** y **Trozo de Mitrilo**) y avanza para llegar a otra zona, donde veremos en la escena cómo un miembro de la Organización XIII nos dice que huyamos. Ignórale y **entra en el Valle de los Muertos**, subiendo por la rampa eliminando sincorazón para llegar a los dominios de Hades (5). Aquí veremos al señor del Inframundo intentando "convencer" a **Auron**. Cuando éste se niegue, se unirá a ti en el combate que vendrá a continuación contra Hades. **No puedes vencerle,** por lo que limítate a golpearle sin parar (6) hasta que salte otro vídeo y dé paso a otro evento.

(VER ¡DIRÍGETE A LA SALIDA!)

Tras el evento, saltará otra escena y habremos escapado de las garras de Hades por el momento. **Guarda la partida** en el punto de esta zona y vuelve a la entrada del Inframundo (7). »









dirígete a la salida

El objetivo es bajar por la rampa hasta las puertas del Inframundo. Para ello, la rampa se dividirá en tres partes, teniendo que superar una parte para acceder a la siguiente y así. Los enemigos cada vez serán más duros, y además contarán con la ayuda de Hades (1), al cual no puedes hacer daño y que te lanzará bolas de fuego durante todo el rato (2), las cuales tendrás que esquivar además de derrotar a todos los sincorazón que aparezcan en el escenario para que desaparezca la barrera que te impide avanzar (usa el ataque límite con Auron (3)). Lo mejor es avanzar hasta que no puedas más y enfrentarte allí a los enemigos, ya que si juegas con la altura las bolas de Hades no te darán. Los Comandos de Reacción también estarán disponibles con algunos enemigos, así que no dudes en usarlos.









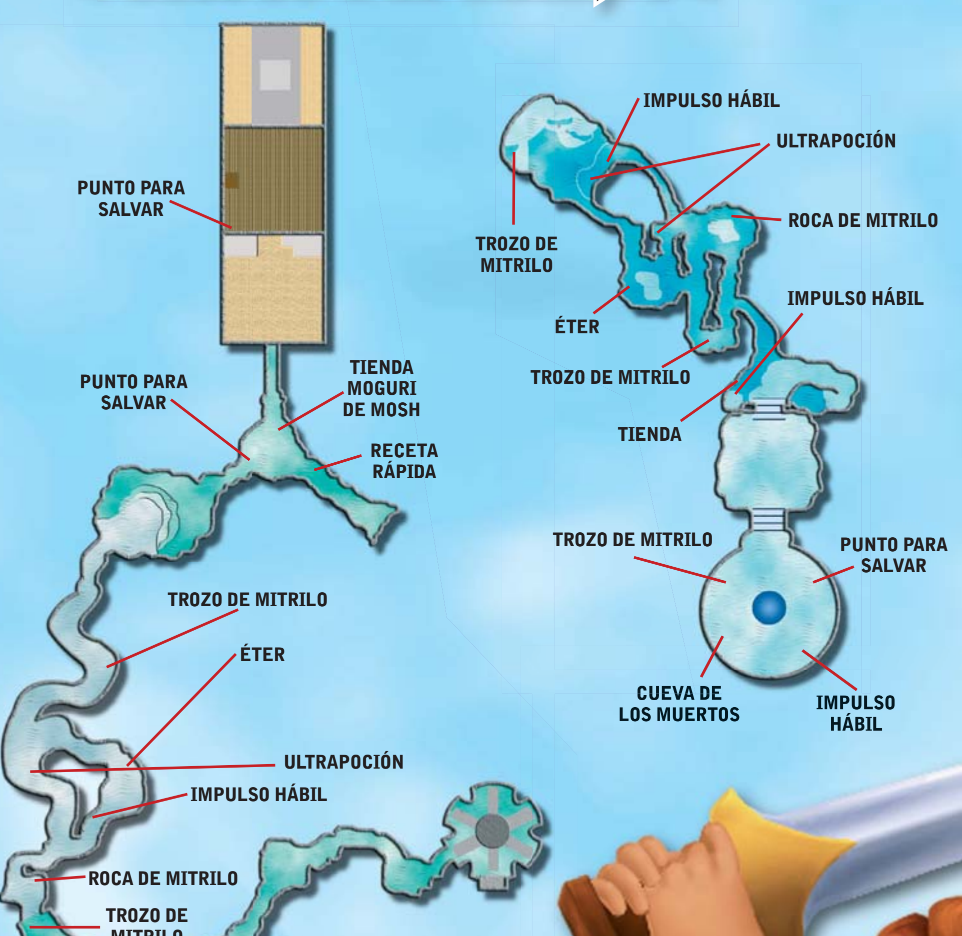


» Por el camino saltará otra escena y tendremos que superar otro combate.
(VER JEFE CERBERO)

Guarda la partida y sube las escaleras del fondo para salir. Ve a las **Puertas del Coliseo** y saltará un vídeo (8). Mientras Hércules consigue la Piedra del Olimpo, **tendrás que ir a ver a Fil** para entrenar un poco (también conseguirás el **Mapa del Coliseo**). Sal por la puerta del fondo y, tras la escena, habla de nuevo con Fil (9).
(VER PRÁCTICAS)

Después del vídeo, **habla con Hércules**. Tenemos que **volver al Inframundo**, así que ve allí sin perder tiempo, **guarda la**

mapa
coloso del olimpo



jefe cerbero

PUNTOS DE VIDA: 440 / **NIVEL RECOMENDADO:** 15
OBTIENES: Habilidad Corte con finta para Sora y Vitalidad máxima aumentada para Auron.







De nuevo te quedarás sin tus amigos en el combate, aunque Auron estará contigo, ayuda más que suficiente para superar el combate gracias al ataque límite que puedes realizar con él, muy potente (1). En lugar de moverse por el escenario, Cerbero se quedará quieto en un sitio hasta que salte a otro lugar (el salto hace daño, salta tú también a la vez). Fija una de las cabezas del perro con R1 y golpéala sin parar (2). No te alejes mucho o Cerbero lanzará bolas de fuego. Si te atrapa en uno de sus ataques (generalmente la cabeza del medio), usa el Comando de Reacción cuando te lo indiquen en pantalla en tres etapas para liberarte y realizar un contraataque que dejará al perrito inconsciente (3). Ni que decir tiene que aproveches ese momento para golpear sin descanso a tu enemigo. Repitiendo esta técnica las cabezas irán cayendo una a una.







partida (coge un **Impulso Hábil** del **cofre** grande) y **habla con Fil** para que salte otra escena y podamos acceder a las **Cavernas del Inframundo**.

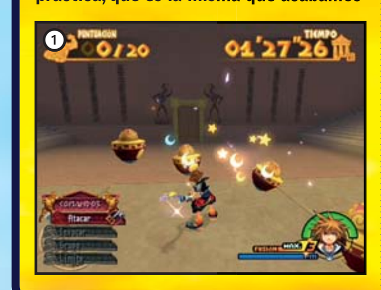
Aquí verás que la espesa niebla no te deja ver la parte inferior del escenario, no pasa nada (10). Antes de bajar, **mira las antorchas azules**: tienes que seguirlas para cruzar la zona. Ahora sí, baja, elimina a los enemigos que aparezcan (11) y abre el **cofre** para coger un **Trozo de Mitrilo**. Avanza siguiendo las antorchas y llegarás, al fondo a la derecha, a un nuevo escenario **"La senda de la perdición"**. En esta zona hay **3 cofres**, con un **Éter**, un **Trozo de Mitrilo** y una **Ultrapoción**. Aquí hay dos puertas, elige la que está junto al último cofre (12) y que te llevará a la **"Entrada de las cavernas del Inframundo"**, aunque ahora en la parte superior (hay **dos cofres** con una **Ultrapoción** y un **Impulso Hábil**). Vuelve al escenario anterior y cruza el camino que nos queda por explorar. Coge la **Tienda** del **cofre** cercano y sube las escaleras (en el segundo tramo, si saltas a la derecha podrás coger un **Impulso Hábil** del **cofre**). Sigue subiendo derrotando enemigos (13) y al final saltará una escena y luegootro combate.

(VER JEFE DEMYX)

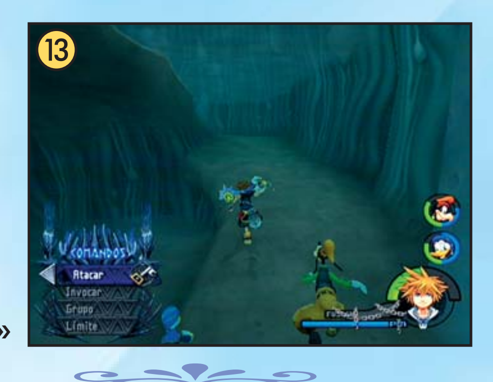
Después del vídeo obtendremos la **Piedra del Olimpo** y el **Informe Ansem 5**. Cruza la puerta para llegar a la **Sala del Sello**, abre los **tres** »

PRÁCTICAS

Tendremos que superar dos prácticas. En la primera, hay que destruir los jarrones que hay en el patio para conseguir 20 esferas dentro del tiempo que nos marcan, un minuto y medio. Si usas combos, puedes arrojar unos jarrones contra otros y conseguir más esferas de una sola vez (1), pero para esta primera práctica no tendrás problemas lo hagas como lo hagas. Tras superar el ejercicio, habla de nuevo con Fil y te asignará otra práctica, que es la misma que acabamos de hacer solo que ahora necesitamos conseguir 100 esferas en el mismo tiempo. Líate a golpes y combos sin parar y lo conseguirás (2). Como recompensa conseguirás la habilidad Aeroespiral. Más adelante, si quieres, podrás volver aquí para repetirlas o realizar nuevas prácticas en forma de minijuegos, aunque no son obligatorias, solo son necesarias para completar el 100% del juego.









JEFE DEMIX

PUNTOS DE VIDA: --- / NIVEL RECOMENDADO: 17
OBTIENES: Vitalidad máxima para Sora y Goofy y Habilidad Aspirar daño para Donald.

Más un evento que una pelea contra un jefe final, lo que hay que hacer aquí es eliminar las 100 formas de agua que invoca Demyx en 80 segundos (1). La clave está en agarrar a una de las formas de agua usando el Comando de Reacción "Danza Salvaje" y atacar con este golpe, que eliminará de una tacada a bastantes formas de agua (2). Repite esto (aunque tampoco dejes de realizar combos normales si no está disponible este comando) y superarás este "combate".













»**cofres** para hacerte con el **Mapa de las Cavernas**, un **Impulso Hábil** y un **Trozo de Mitrilo**. **Guarda la partida y examina la roca** del medio con ▲ para liberar a Megara ⑭. Después de la escena, métete por el agujero y atento al combate.

(VER JEFE PETE)

Después varios vídeos, estaremos de nuevo en la entrada del Inframundo ⑮. **Guarda la partida y ve al Coliseo**, ya que el lugar está siendo atacado por otro enemigo.

(VER JEFE LA HIDRA)

Sora recibirá después del vídeo una **nueva llave espada, Emblema de Héroe** y volveremos a la Nave Gumi ⑯. Dirígete al mundo que ha aparecido tras Bastión Hueco, y para el cual no hará falta abrir ninguna ruta.

JEFE PETE

PUNTOS DE VIDA: 264
NIVEL RECOMENDADO: 18
OBTIENES: Habilidad Límite Trío para Sora, Habilidad Ultracura para Goofy y Vitalidad máxima aumentada para Donald.







En la primera parte el objetivo es proteger a Megara del ataque de los sincorazón (Megara tendrá una barra de daño que se irá llenando según la golpeen) y del villano Pete. Acaba primero con los sincorazón voladores ① y, cuando no haya ninguno, ataca a Pete para apartarlo de Megara (usa la forma Valiente si la tienes disponible y cuidado con las bombas que suelta Pete y su escudo protector ②). De esta forma, finalmente te saltará una escena en la que aparecerá Hércules y nos ayudará en la segunda parte. Ahora puedes romper el escudo de Pete usando con Hércules el Comando de Reacción, aunque después tendrás que golpearle para quitarle vida. Ignora a los sincorazón y céntrate en Pete, golpéale sin parar y usa el ataque límite con Hércules, ya que tienes que derrotarle en menos de dos minutos ③. Si Pete lanza alguna roca contra ti, corre junto a Hércules y pulsa ▲ para que aparezca un globo protector entorno vuestro.

JEFE LA HIDRA

PUNTOS DE VIDA: 264
NIVEL RECOMENDADO: 18
OBTIENES: Habilidad Límite Trío para Sora, Habilidad Ultracura para Goofy y Vitalidad máxima aumentada para Donald.

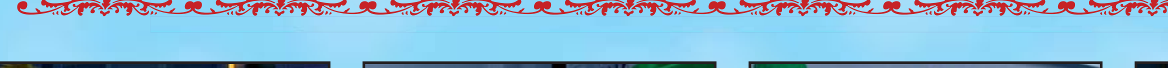






La habilidad "Aeroespiral" de Sora vendrá muy bien aquí. Este monstruo atacará tanto con su cola como con sus cabeza, además de lanzar rayos de energía que surgirán de la nada y que se pueden esquivar corriendo ①. Puedes irte a una esquina para evitar la cola, pero lo mejor es fijar la cabeza con R1 y, cuando la Hidra baje la cabeza, golpéala sin parar hasta que esté disponible el Comando de Reacción ②. Pulsa ▲ y le cortarás la cabeza. Ahora aparecerán 3 cabezas en lugar de una. Fija una de ellas y repite la estrategia atacándola sin parar para intentar cortarla de nuevo. Fil nos ayudará ahora: cuando nos grite, súbete por el lomo del monstruo y pulsa ▲ cuando te lo indiques para hacer un comando de reacción conjunto con Fil ③. Aprovecha que la Hidra está atontada para golpear sin parar las cabezas hasta que se levante de nuevo. Repite esta técnica hasta conseguir cortar las tres cabezas. Pero esto no ha terminado, ya que ahora habrá multitud de cabezas que cortar. Sigue con la misma técnica de todo el combate y espera a que aparezca, tras golpear mucho a una cabeza, el comando de reacción. Gracias a él nos subiremos a lomos de Pegaso y tendremos que pulsar ▲ cuando no los indiquen para ir cercenando cabezas. Repitiendo este ataque y finalmente aparecerá un comando de reacción para atacar el cuerpo de la bestia y acabar con ella.

7. castillo Disney











En el Hangar Gumi, **habla con Chip y Chop** (1) y luego sigue el camino para llegar al **Jardín**, donde encontrarás **7 cofres** repartidos por el escenario y alrededor de los cuales siempre aparecerán un montón de sincorazón. Aprovecha para subir experiencia, acaba con cada grupo que aparezca junto a un cofre (2), coge el ítem y pasa a otro cofre. Hay una **Receta Estelar**, una **Ultrapoción**, **dos Trozos de Mitrilo**, un **Impulso Hábil**, una **Roca de Mitrilo** y un **Éter**. Cuando los tengas todos, sigue el camino de hierba hasta llegar a otra puerta por la que volveremos a entrar al castillo (3). **Avanza por el pasillo** eliminando a los enemigos o ignorándolos (4), ya que no dejarán de salir. Ignora la puerta con un escudo rosa a la derecha y pasa por la que ves al fondo del todo, donde encontraremos a la **reina Minnie**. Habla con ella (5) y, tras la escena, Goofy y Donald saldrán del equipo, aunque Minnie nos ayudará un ratito. Antes de salir obtendrás el **Mapa del Castillo**. Además, si abres el **cofre grande** de la sala, conseguirás **Páginas Arrancadas** del libro del osito Pooh. **Guarda la partida** y vuelve al pasillo.

La reina Minnie tiene que llegar a la Sala de Audiencias (la del escudo rosa), pero tendremos que escoltarla (6). **Lo mejor es no alejarse de Minnie**, pero si lo haces aparecerá un Comando de Reacción para llamarla pulsando ▲. Además, también podréis realizar conjuntamente un **ataque llamado "Sanctus"** que ayudará bastante a limpiar el camino. Sea como fuere, **tienes que llegar a la puerta con la reina** y usar ▲ para que Minnie abra la puerta. Saltará una escena, después cruza la pequeña abertura para pasar a la sala del trono y saltará una escena.

(VER CAMINO AL TRONO)

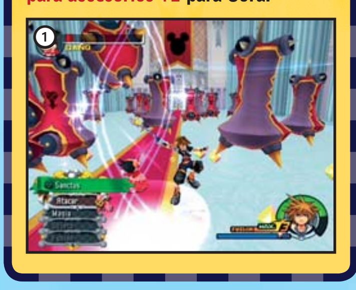


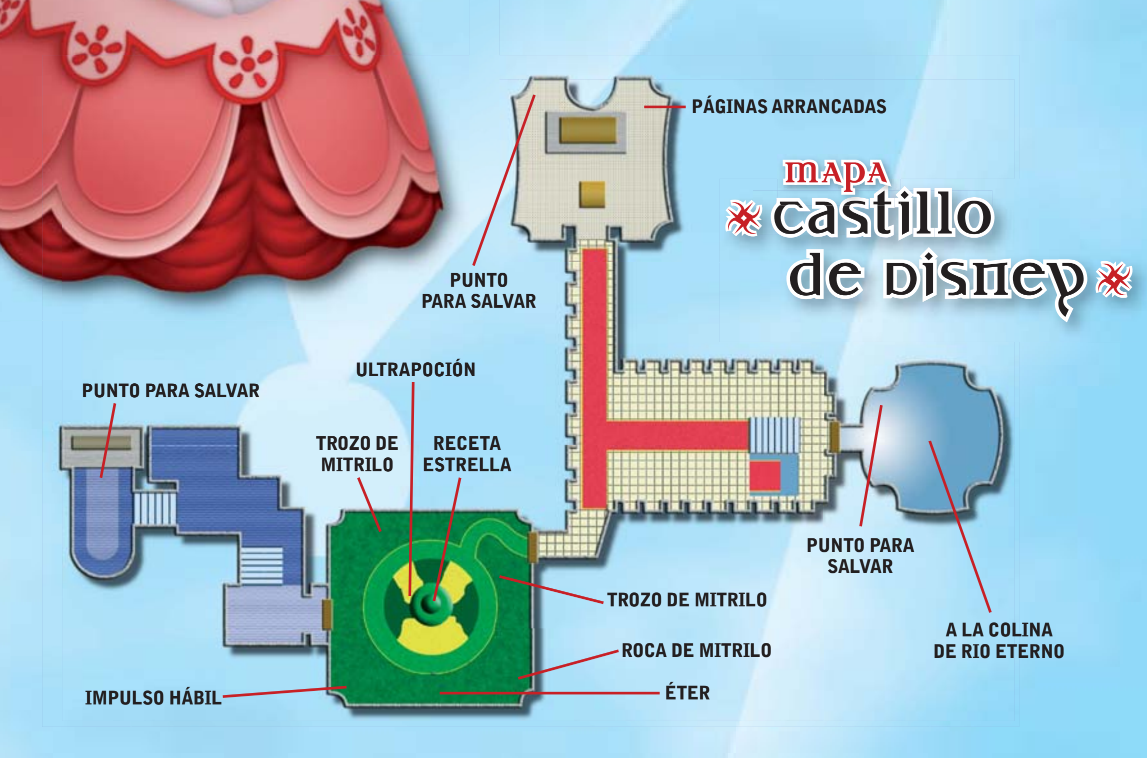


En esta nueva sala bajo el trono, y tras ver otra escena, Goofy y Donald volverán a tu equipo y saldrá Minnie. **Guarda la partida** y con ese mismo punto **sal al Mapa de los Mundos para dirigirte a Bastión Hueco**, concretamente a la casa de Merlín. Hablarás con el viejo mago, tras lo cual estarás de vuelta en el Castillo de Mickey. Aquí, tras las escenas, prepara a tu equipo, **guarda la partida** y cruza la nueva puerta del escenario.

Camino al Trono

Como puedes ver, el lugar está tomado por multitud de sincorazón con forma de campana, y tienes que llevar a la reina hasta el trono del fondo. Para ello, avanza despacio, espera que te ataquen un par de enemigos, reparte golpes o usa el ataque conjunto "Sanctus" para acabar más rápidamente con ellos (1) y sigue avanzando repitiendo el proceso. Es lento y no es necesario que acabes con todos los enemigos de la sala, pero como tampoco es muy difícil y no hay tiempo límite, hazlo si quieres para subir experiencia. De todas formas, una vez que llegues junto a la reina al trono, pulsa ▲ para que salte otra escena con Maléfica, tras la cual tendrás la Habilidad Auto-invocar y un Espacio para accesorios +1 para Sora.





8. Río eterno



Estamos en un mundo en blanco y negro cuya estética también afecta a nuestros protagonistas ①. Sube la colina y coge de un **cofre** el **mapa de la zona** (cerca hay otro **cofre** con una **Recarga de Fusión**). Ve a la entrada marcada como "**Muelle**" y en esta zona abre los **cofres** junto a los árboles para hacerte con una **Ultrapoción** y un **Trozo de Mitrilo**. Hecho esto, ve al muelle a hablar con el tipo grandote y feo ② y que se parece a Pete. Tras la escena, habrá que pelear contra él.
(VER JEFE PETE)

Después de las escenas (en las que se repite la entrada de nuestro grupo), estaremos al principio del nivel y veremos **4 puertas flotando** en el aire. El objetivo es entrar en cada una para realizar un evento ③.
(VER PUERTAS MISTERIOSAS)

Al completar los cuatro minijuegos conseguiremos el **Mapa Ventana Temporal**. **Guarda la partida** y ve al camino que lleva al **Canal** ④. Allí, después de la escena, tendremos que pelear contra el Pete "actual".
(VER PETE Y EL BARCO DE VAPOR)

Tras la escena, en la que Pete huirá, abre los **tres cofres** que ahí aquí para coger una **Roca de Mitrilo**, una **Ultrapoción** y un **Impulso Hábil** ⑤ y sigue por la salida marcada como **Embarcadero**. Allí encontrarás a los dos Pete, el bueno y el malo, acércate a ellos para iniciar el combate ⑥.
(VER JEFE PETE 2)

Después de varias escenas más, conseguiremos otra **llave espada, Monocromo** y otra **forma de fusión, Sabia**, a utilizar con Donald ⑦. Dirígete ahora a Port Royal.

Jefe Pete







En realidad es un "minicombate" más que un combate contra un jefe, y bastante sencillo, la verdad. Empieza enfocando con R1 a Pete y golpéale sin parar ① hasta que comience a correr sin parar por el escenario presa del pánico. Cuando se acerque a ti mientras está en este estado, utiliza el Comando de Reacción para hacerle entrar "en razón" ② y golpéale de nuevo repitiendo esta técnica hasta conseguir vencerle, lo cual será enseguida.
Ojo si acabas lo combos contra él cuando le golpees, ya que le lanzarás por los aires y al caer al suelo creará una especie de onda que si te pilla cerca te hará daño ③. Salta para evitarla si pasa esto.

Pete y el barco de vapor

OBTIENES: Habilidad Golpe Súbito para Sora, Habilidad Fantasía y Auto Límite para Donald y Vitalidad máxima aumentada para Goofy.

La pelea tiene dos partes. En la primera, quédate quieto y usa el Comando de Reacción las dos veces que te indiquen en cuanto aparezca en pantalla para devolverle a Pete la basura que te lanza ①. Repite esta técnica hasta que el barco se acerque a la orilla, momento en el que tenemos que ir hacia él y pulsar ▲ junto a la grúa para subir a ella y golpear la jaula en la que está la piedra angular ②. Si la grúa comienza a moverse para tirarte, pulsa ▲ de nuevo para agarrarte y evitar caer, continuando golpeando la jaula. Si caes, podrás volver a subir pulsando ▲, aunque aparecerán varios sincorazón-bomba en el lugar ③. Tarde o temprano el barco se alejará y Pete volverá a lanzarte basura. Repite toda la estrategia para que vuelva a puerto y súbete de nuevo a la grúa hasta que consigas romper la jaula.















mapa
Río eterno



puertas misteriosas

En cada puerta tendremos que superar un minijuego en el que el objetivo principal es acabar con todos los sincorazón antes de que acaben con algo, representado siempre con una barra en pantalla. De izquierda a derecha son:

EDIFICIO EN CONSTRUCCIÓN: tienes que evitar que haya demasiados sincorazón que puedan tirar la estructura. Usa siempre que puedas los comandos de reacción. Cuanto más golpeen los sincorazón-martillo la estructura, más se moverá y saltaréis por los aires: aprovecha también para realizar combos aéreos (1).

LILIPUT: hay que proteger la pequeña ciudad del ataque de los aviones y el resto de sincorazón. Si vas junto a la torre del centro de la ciudad podrás usar su cañón (pulsando ▲) para acertar a los aviones, aunque es mejor usarlo cuando ya hayas golpeado previamente a tus enemigos y rematarles de esta forma, ya que sólo con el cañón no lo lograrás (2).

ESCENA DEL INCENDIO: evita que los coches y los sincorazón que aparezcan no hagan peor el incendio del edificio más de lo que es. Golpea a todos los que veas, aunque para vencer de forma eficaz y directa a los coches (3), que se mueven muy rápido y cuyas embestidas son poderosas, intenta usar la forma Valiente.

CASA DE MICKEY: esta pelea es contrarreloj, así que enfréntate a los sincorazón y, cuando veas que el agujero negro empieza a "chupar" los muebles a su interior, enfócalo con R1 y golpéalo para hacerlo pequeño y continuar derrotando a los sincorazón que queden en la habitación (4). Usa también el Comando de Reacción para moverte más rápido por el lugar cuando aparezca en pantalla.











JEFE PETE 2

PUNTOS DE VIDA: 784 / **NIVEL RECOMENDADO:** 19
OBTIENES: Magia Reflejo Elemental
y Vitalidad Máxima aumentada para Sora, Goofy Tornado para Goofy y Vitalidad Máxima aumentada para Donald.





Como ayuda adicional, el Pete bueno te ayudará contra el Pete malvado. Esta pelea se irá moviendo a los distintos escenarios que ya hemos visitado antes, por lo que en cada una, además de a Pete, tendremos que enfrentarnos a los enemigos de cada escenario (1). Enfoca a Pete con R1 y ten cuidado con sus bombas y ondas de suelo mientras le atacas sin parar (recuerda que la forma Valiente va muy bien aquí, así como los ataques en salto y combos aéreos). El Pete bueno también ayudará, aunque si empieza a ponerse nervioso corriendo sin parar tendrás que usar ▲ para aprovechar y lanzarle contra el Pete malo (2). Éste quedará inconsciente unos momentos, así que aprovecha para golpearle sin parar. Usa también los Comandos de Reacción que vayan estando disponibles en cada escenario al que pases para tener más ventaja sobre tu enemigo (sobre todo en los dos últimos escenarios, donde activará un escudo protector) y terminarás venciéndole.



9. port royal

Tras el vídeo, **equipa la magia Electro** como comando rápido y abre el **cofre** detrás de ti para coger el **mapa Naval** (1). Sigue explorando el escenario y junto a los cañones podrás coger un **Éter** y en la esquina del fondo a la derecha una **Piedra de Mitrilo**. Vuelve al inicio del nivel, **salva** y baja por las escaleras. Saltará otra escena. **(VER PIRATAS MALDITOS)**

Después de la escena, ve al puente de la izquierda y saltará otro vídeo en el que nos encontraremos con **Will Turner** (2) y tendremos que derrotar a más sincorazón. Tras la pelea y la siguiente escena, **explora el pueblo rompiendo barricadas** para encontrar cofres y desbloquear caminos (3). **Los cofres son 4,** y tienen un **Trozo de Mitrilo**, un **Éter**, un **Impulso Hábil** y una **Piedra de Mitrilo**. Cuando los tengas todos, ve al Puerto, donde saltará otro vídeo y nos toparemos con Jack Sparrow (4) el cual se unirá a nuestro equipo (deja fuera a Goofy, ya que la magia Electro es más potente en Donald). **Habla con Will** junto al Interceptor y sube al barco (5). En éste, podrás **guardar la partida** en el camarote de la parte inferior, donde también habrá una **tienda moguri**. Luego vuelve a cubierta y **busca a Jack junto al timón** para indicarle en el mapa que aparecerá en pantalla que quieres ir tras la Perla Negra (6). Saltará una escena y **seremos abordados**, teniendo que derrotar a varios sincorazón y piratas malditos (7). Después desembarcaremos en la Isla de Muerta y Jack saldrá de nuestro equipo. Sigue el camino por el acantilado y en la siguiente zona coge de los dos cofres un **Trozo de Mitrilo** y un **Éter** (8). »



















mapa port royal

PIEDRA DE MITRILO
AL INTERCEPTOR/ LA PERLA NEGRA
MAPA NAVAL
PUNTO PARA SALVAR
ÉTER
TROZO DE MITRILO
TIENDA MOGURI DE MORLOCK
IMPULSO HÁBIL
ÉTER
ROCA DE MITRILO

TROZO DE MITRILO
OMNIPOCIÓN
IMPULSO HÁBIL
ÉTER
TROZO DE MITRILO
ÉTER
PUNTO PARA SALVAR
AL INTERCEPTOR/ LA PERLA NEGRA

PERLA NEGRA
CAMAROTE DEL CAPITÁN
PUNTO PARA SALVAR
INTERCEPTOR







» Sigue avanzando y saltará una escena, después de la cual **tendrás que aguantar el ataque pirata durante 1 minuto** defendiendo a Will y Elisabeth mientras vuelven al barco ⑨. Tras ese tiempo saltará otro vídeo y conseguiremos el **mapa de la Isla de Muerta**. De vuelta en el barco, **guarda la partida** y habla con Will para indicarle en el mapa que quieres **volver a Port Royal**. Por el camino caeremos de nuevo en otra emboscada de sincorazón ⑩. Acaba con ellos y, tras la escena, tendrás que vencer a los Piratas malditos.

(VER ABORDAJE MALDITO)

Tras la escena, **guarda la partida** en el camarote ⑪ y vuelve a cubierta, ya que tenemos que superar otro evento más para evitar que hundan nuestro barco.

(VER SALVAR EL INTERCEPTOR)

De vuelta ya en la Isla de Muerta, sigue avanzando de nuevo hasta que llegues a la cueva del tesoro ⑫. Por el camino **te asaltarán sincorazón y piratas malditos**. En el escenario en el que hay varias **cajas llenas de pólvora** podrás encontrar tras ellas, una vez destruidas dos **cofres** (o piratas malditos) ⑬. Los cofres tienen dos **Impulso Hábil**. En la siguiente zona aparecerán más piratas malditos y encontrarás tres cofres con un **Éter**, un **Trozo de Mitrilo** y una **Omnipoción**. Una vez que llegues a la sala del tesoro, disfruta de la escena y prepárate para una pelea.

(VER JEFE BARBOSSA)

Después de las escenas, **Sora conseguirá una nueva espada-llave, Sigue al Viento**, y volveremos al mapa de los mundos. De los dos posibles, ve al que está más abajo. Usa la nave gumi para abrir la puerta "Carretera antigua" ⑭ y desembarca en Agrabah.

PIRATAS MALDITOS







Al principio de este combate no podremos causarle daño a los piratas, por lo que será mejor mantenerse alejado y devolver sus disparos con ▲ hasta que salte un vídeo ①. Ahora sabemos cómo derrotarles: hay que acercarles a las zonas iluminadas por la luna llena para que se revelen como esqueletos, momento en el que sí les harán efecto nuestros golpes ②. Si vuelven a las sombras serán invulnerables, así que recuérdalo.
La magia Electro les afecta bastante ralentizándoles, por lo que será un arma muy útil en este mundo ③.

ABORDAJE MALDITO

El objetivo es vencer a los piratas malditos que quieren apoderarse del medallón que tiene Sora y atacar a la Perla Negra, que te disparará con un cañón ①. Si te alcanza algún golpe y te quitan el medallón, busca rápidamente al pirata que lo tiene (aparecerá un icono con el medallón sobre él) y elimínale de forma rápida para recuperarlo ②, ya que si pasa más de un minuto sin que tengas el medallón fracasarás. Usa también los cañones que hay en cubierta con ▲ ③ para disparar a la Perla y atrae a los piratas a las zonas de luz lunar para hacerles vulnerables. Recuerda que la magia Electro ralentiza a los piratas y que la forma Valiente o Sabia son más poderosas. Como recompensa, aumentarás la vitalidad de Sora y Goofy y conseguirás la habilidad Atracción para Donald.













SALVAR EL INTERCEPTOR

Los piratas de Barbossa han colocado 5 barriles explosivos a bordo del Interceptor y tenemos que lanzarlos por la borda para evitar que hundan nuestro barco.
Busca los barriles, ponte junto a uno y pulsa sin parar ▲ para lanzarlos por la borda ①. El problema es que aparecerán varios sincorazón y piratas malditos en el barco para complicar el asunto, así que empieza por una esquina y, cuando lleguen los enemigos ②, vete a la otra punta para que te dé tiempo a lanzar el barril. Si recibes algún golpe mientras estás golpeando un barril tendrás que volver a empezar, y aunque no hay tiempo límite, algunos enemigos intentarán hacer detonar los barriles (los sincorazón-bomba); evita esto ③ y superarás el evento, tras el cual recibirás un incremento en Vitalidad Máxima para Donald y Jack, un Espacio para Objetos +1 para Sora y la Habilidad Último Estertor para Goofy.







JEFE BARBOSSA

PUNTOS DE VIDA: 612 / **NIVEL RECOMENDADO:** 21
OBTIENES: Indicador de Fusión aumentado y Habilidad Aerofinal para Sora, Vitalidad Máxima aumentada para Donald y Jack Sparrow y Habilidades Unidad y Auto Límite para Goofy.







Jack volverá a tu equipo, por lo que deja fuera a Goofy a favor de Donald y su magia Electro. En esta primera parte de la pelea, la criatura que ha invocado Pete dejará todo a oscuras ①, no pudiendo ver a Barbossa. Busca en la oscuridad dos puntos llameantes (los ojos del bicho) y ve allí rápidamente intentando fijarle con R1 para que no se te escape ②, ya que no se queda quieto mucho tiempo.
Golpéale sin parar y la oscuridad desaparecerá. Céntrate entonces en Barbossa y usa tus ataques límite con Sparrow ③ cuando estés cerca de Barbossa y le dé la luz de la luna, ya que de otra forma, al igual que el resto de piratas malditos, será invulnerable a tus ataques. Como siempre, las formas de fusión de Sora también vendrán bien en la pelea, con las que además recuperarás toda la vida y los puntos de magia. En ocasiones se activarán Comandos de Reacción ④, úsalos si puedes, aunque aparecerán súbitamente y durarán muy poco.





10. Agrabah



Después del vídeo de introducción, tienes que **pelear contra todos los sincorazón** que aparezcan (1) hasta que Iago, en una nueva escena, nos "salve" de ellos (aprovecha para ganar experiencia). Después del vídeo estaremos en la **tienda del mercader**, donde obtendrás el **Mapa de Agrabah**. **Guarda la partida** (también hay una **tienda moguri**) y sal fuera de nuevo. Recorriendo las calles de la ciudad encontraremos diversos **cofres**, aunque la mayoría estarán encima de algún tejado (2). Sube por la escalera que verás frente a ti y busca lo **7 cofres** de la zona, que tienen una **Ultrapoción**, **2 Trozos de Mitrilo**, un **Impulso Hábil**, una **Recarga de Fusión**, una **Roca de Mitrilo** y un **Omniéter**. También, por supuesto, aparecerán grupos de sincorazón para atacarte (3), así que ya sabes. De cualquier forma, habla con Iago y **ve hacia el palacio**, donde tras varias escenas **Aladdin** se unirá a tu equipo (4). Vuelve a la tienda del mercader para hablar con él y saltará otra escena. De nuevo en las calles de la ciudad, **ve hacia la zona del Bazar**. Aquí verás un montón de **puestos**, pues bien, si los rompes (la magia Electro va muy bien para hacerlo) encontrarás algunos **cofres ocultos**, además de los que hay en esta zona, custodiados la mayoría por grupos de sincorazón (5). En total son **5 cofres**, que tienen un **Trozo de Mitrilo**, un **Impulso Hábil**, una **Roca de Mitrilo** (en el piso superior, algo escondida en un lateral) y **2 Ultrapociones**. Sal por la puerta grande de madera para ir al desierto (6). Abre los dos **cofres** (**Anillo Hábil** y **Piedra de Mitrilo**), salva la partida y sigue hacia el desierto. Tras la escena, estaremos en la **entrada de la Cueva de las Maravillas** (7). Antes de entrar, busca en la zona posterior de la cueva y encontrarás dos **cofres**, con un **Trozo de Mitrilo** y una **Recarga de Fusión**. Ahora sí, entra en la cueva. Aquí, limítate a avanzar derrotando a los enemigos y superando escenarios a la vez que abrimos **cofres** (8). En la primera sala hay 4, con una **Ultrapoción**, un **Trozo de Mitrilo**, una **Roca de Mitrilo** y un **Impulso Hábil**. En la segunda sala, **examina la gema flotante** (9) **y la estatua del fondo**.

(VER GUARDIANES DE PIEDRA)

Antes de seguir, **guarda en el punto para salvar** que ha aparecido (10) y continua hacia la siguiente sala. **Lee la inscripción de la roca** y elige la segunda opción.

(VER ABISMO DE LOS DESAFÍOS)

Se activará un **punto de teleportación**, que podrás aprovechar más adelante, ya que en esta misma roca estarán disponibles más eventos opcionales que podrás disfrutar volviendo aquí. Para seguir la aventura, **guarda la partida** en el punto de la plataforma superior, abre los dos **cofres** para coger el **Mapa de la Cueva de las Maravillas** y un **Impulso Hábil** y **lee la inscripción** de la roca (11) para que se abra la puerta que da a la **sala del tesoro**. Después del vídeo, acaba con to-















dos los sincorazón (son unos cuantos, así que **utiliza las formas de fusión y todos los Comandos de Reacción** que aparezcan, así como el **ataque límite con Aladdin**) (12), tras lo cual recibirás un **Incremento Máximo de Salud** para Sora, Donald y Aladdin y la **habilidad Autocura** para Goofy.

Abismo de los desafíos

Tienes 2 minutos para acabar con todos los sincorazón que aparezcan (1). El grupo estará sobre plataformas que irán desapareciendo, teniendo que acabar con todos los enemigos que aparezcan antes de que se cumpla el tiempo. Para los sincorazón "gordos", procura golpearlos por detrás o esperar a que, mientras caigáis a otra plataforma (2), golpearles con combos aéreos hasta que aparezca el Comando de Reacción para hacerles más daño.

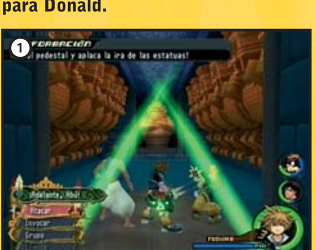




Tras el combate saltará otra escena y estaremos de vuelta en Agrabah (**en la sala del tesoro han quedado por abrir dos cofres con un Impulso Hábil y un Guijarro Sereno, pero puedes volver aquí más adelante a por ellos si quieres**). **Guarda la partida** en la tienda del mercader y ve al palacio de nuevo. Allí, después de las escenas que saltarán, tendremos un combate contra un jefe. **(VER JEFES VOLCANICO / GÉLIDO)**

Guardianes de piedra

Deja que tu equipo se encargue de los cristales que caen y céntrate en Abú, ya que tienes que ayudarle a cruzar hasta el otro lado de la sala para que coloque la gema en su lugar (1). Cuando aparezca la ola que vendrá hacia ti y el mono, pulsa ▲ cuando el comando de reacción aparezca en pantalla y saltar para evitar la pared de agua (2). Sigue ayudándole para que llegue hasta el final de la sala y pulsa ▲ cuando te lo digan para colocar la gema. Como recompensa, obtendrás un Aumento de la Vitalidad máxima para Sora, Goofy y Aladdin y la habilidad Hielo Donald para Donald.







Tras el vídeo tendrás a **Genio** como invocación gracias al **Amuleto Lámpara** que te darán. Más escenas y abre la ruta con la puerta "Carrera Truncada" superando la fase con la nave gumi y desembarca en Ciudad de Halloween.




Jefes Volcano / Gélido

PUNTOS DE VIDA: 351
NIVEL RECOMENDADO: 23
OBTIENES: Habilidad Explosión para Sora, Incremento máximo de vitalidad para Donald y Aladdin y un Espacio para Armadura +1 para Goofy.





Cada jefe representa un elemento, Fuego y Hielo respectivamente, por lo que lo que hay que hacer es atacarles con el elemento opuesto a cada uno (1). De todos modos, como se irán turnando para atacarte, céntrate en uno, fíjale con R1 y golpéale con combos aéreos y con el Ataque Límite con Aladdin o las formas de Fusión (2) hasta que esté disponible el comando de reacción con el que le lanzarás contra el otro jefe (3). Esquiva sus ataques (cuando golpees mucho a uno de los jefes se dividirá en enemigos pequeños, los cuales dejarán esferas de vida para Sora) y repite esta estrategia hasta vencer finalmente a los dos.

II. Ciudad de Halloween







Tras la escena introductoria (con nuevo "look" ①), abre los dos **cofres** para coger una **Ultrapoción** y un **Trozo de Mitrilo**. Sigue avanzando hasta la plaza y, tras las escenas, nos encontraremos en el **laboratorio del Dr. Finkelstein** ②. Antes de salir, abre el cofre para coger el **mapa de Ciudad de Halloween** y **salva**.

Ya en el exterior, saltará otro vídeo y tendremos que vencer a todos los sincorazón que vayan apareciendo ③, aunque ten cuidado, ya que **algunos elementos de la ciudad**, como la puerta doble, la guillotina o la fuente del centro de la plaza **te golpearán si te acercas mucho** a ellas ④, aunque claro, también puedes usar esto para atraer a tus enemigos junto a ellas y que sean golpeados, lo cual facilitará mucho tu tarea. No obstante, usa los combos y magias habituales, así como los Comandos de Reacción disponibles y terminarás en un periquete. Tras el vídeo, abre los dos **cofres** que hay aquí para coger una **Omnipoción** y una **Piedra de Mitrilo** y ve al **Cementerio**.

Crúzalo sin entretenerte demasiado con los enemigos para llegar hasta el **Bosque**, donde, además de más enemigos, encontrarás **3 cofres** con un **Impulso Hábil**, una **Piedra de Mitrilo** y una **Ultrapoción**. Acércate a Jack, que está junto al árbol que tiene un árbol de Navidad ⑤ como puerta y saltará otro vídeo.

Mapa Ciudad de Halloween



Jefe Carcelero

PUNTOS DE VIDA: 1140
NIVEL RECOMENDADO: 25
OBTIENES: Aumento de Vitalidad máxima para Sora, Goofy y Jack, y la Habilidad Ultracura para Donald.

El combate tiene 3 fases. En la primera nos atacará con bolas de fuego y es difícil acercarse para realizar combos cuerpo a cuerpo ①. Inténtalo mientras esquivas los proyectiles y golpéale sin parar (el ataque límite con Jack y las formas de fusión te irán de perlas). Cuando le hayas quitado algo de vida, el villano te arrojará lanzas de hielo desde las alturas. Para alcanzarle mientras esquivas su ataque, sube a la colina, enfócalo con R1 y salta cuando esté cerca para golpearle todo lo que puedas. Si lo haces bien volverá al suelo y podrás golpearle junto a tus compañeros. En la última fase tienes que acercarte para hacerle daño y te perseguirá sin parar. Usa el Ataque Límite con Jack y tus mejores combos y ataques. Si vuelve a alguna de las etapas anteriores, repite la estrategia.













Ahora **estás en el mundo de la Navidad**, así que **guarda la partida** (también hay un punto de teleportación) y ve colina abajo hasta llegar a la plaza, donde saltará otro combate. Vence a todos los sincorazón (puedes **usar el tiovivo de la plaza** golpeándole con el comando de reacción para que dé vueltas sin parar y dañe a tus enemigos) (6) y abre los **4 cofres** de la zona (**Éter**, **Piedra de Mitrilo**, **Roca de Mitrilo** y **Ultrapoción**). Después, entra en la **casa de color rojo** y saltará otro vídeo, en el cual conoceremos a Santa Claus (7). Cuando tengas el control de Sora, abre los dos cofres para hacerte con el **Mapa de la Ciudad de la Navidad** y un **Impulso Hábil**. **Guarda la partida** y ve al taller. Tras el vídeo, disponte a **seguir las huellas** de vuelta a Ciudad de Halloween (8), desandando el camino que hiciste para llegar aquí. Si







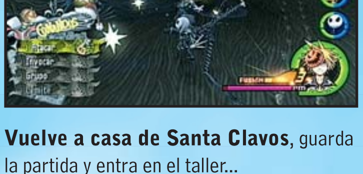
quieres **subir experiencia por el camino** derrotando enemigos puedes hacerlo (9). Siguiendo las huellas llegarás a una nueva zona pasado el cementerio, en la cual tendremos un enfrentamiento contra un jefe mandado por los tres "simpáticos" niños.

(VER JEFE CARCELERO)

Vuelve a casa de Santa Clavos, guarda la partida y entra en el taller...

(VER JEFE OOGIE BOOGIE)

Tras los vídeos volverás al Mapa de los Mundos. Como ya tienes **Magneto Elemental**, **puedes ir a Atlántica** para disfrutar de otro reto musical. Para seguir la historia, ve a Tierras del Reino superando con la nave Gumi la fase "Tormenta Solar" (10).





JEFE OOGIE BOOGIE

PUNTOS DE VIDA: 371 / NIVEL RECOMENDADO: 25
OBTIENES: Espacio para objetos +1 para Sora, Aumento de Vitalidad máxima para Donald y Jack y la Habilidad Una vez más para Goofy.









Estás en la cinta del centro, y Oogie te lanzará regalos. Utiliza el comando de reacción para lanzárselos de vuelta y romper la cabina en la que está (1). Cuando esto pase, ve a por él y golpéale sin parar. Después Oogie subirá de nuevo y cambiará de cinta, lo que tienes que hacer entonces es avanzar hasta el final de la cinta en la que estés (2) y pulsar ▲ cuando esté disponible el comando al final para colarte por el hueco y moverte a la cinta izquierda o derecha, dependiendo de dónde esté Oogie. Si no te cambias a tiempo y abres algún regalo de tu cinta, aparecerán sincorazón, así que procura evitarlo. Oogie también te atacará con una mano gigante intentando aplastarte (3), la cual se puede esquivar fácilmente gracias a la sombra que proyecta, y con varios regalos explosivos, los cuales también se pueden esquivar si no te quedas quieto mucho rato. Ah, también usará un rayo para intentar acertarte (4), pero una vez que viene a por ti no cambiará de curso, por lo que moviéndote a izquierda o derecha podrás evitarlo.





12. tierras del reino







Dado que aquí Sora y el resto del grupo han vuelto a "mutar" (1), **las habilidades del Sora león serán distintas a las del Sora normal**, así que echa un vistazo al menú en cuanto puedas, aunque en lo esencial serán iguales.
Después de la escena, abre los **cofres** de esta zona (esa especie de peras) para hacerte con el **mapa de la Sabana**, un **Éter** y una **Roca de Mitrilo**. **Guarda tu partida** en el punto correspondiente y avanza por el otro lado del escenario.
Después de un nuevo vídeo, tocará **combate contra dos sincorazón que están atacando a Nala** (2). El que parece un rinoceronte cargará contra vosotros, así que mantente en movimiento y usa el Comando de Reacción cuando brille para montarte sobre el bicho y vuelve a pulsarlo para lanzarlo de cabeza contra el suelo y terminar de rematarlo (3). Una nueva escena y nos encontraremos en un **escenario lleno de huesos de elefantes**. Si miras el mapa verás que, aunque es enorme, el lugar solo tiene la entrada de la que vienes y una salida al otro extremo del todo. En tu avance hacia esta nueva salida encontrarás diversos **cofres**, cinco en total, con una **Ultrapoción**, **Roca de Mitrilo**, **Trozo de Mitrilo**, **Impulso Hábil** y un **Éter**. También aparecerán diversos sincorazón, a los cuales puedes derrotar (4) u obviar hasta que llegues a la salida que lleva hasta la Sabana. **Avanza sin parar hacia el Norte** (habrá más sincorazón por el camino que te darán experiencia al ser derrotados) hasta que llegues a la **Roca del Clan**, donde empezará otra escena de vídeo. Cuando termine, ve hacia donde están las leonas y abre los **3 cofres** que hay aquí para hacerte con el **Mapa de la Zona**, un **Omni-Éter** y una **Roca de Mitrilo**. Antes de salir de este escenario volviendo por el camino que está junto al árbol, **guarda tu partida en la cueva**, llamada Oquedad

mapa tierras del reino







(5), que hace las veces de guarida de Rafiki, el mono sabio.

Ahora sí, vuelve a la Sabana y, mirando el mapa, ve hacia la otra marca roja distinta de la que acabas de salir y de la que viniste en primer lugar desde el cementerio de elefantes para llegar hasta el **Valle del Ñu** (6). Tras el vídeo recibirás la **habilidad "Veloz"**, con la que correrás más rápido. Avanza por el camino que recorre el valle derrotando sincorazón y abriendo los **cofres** que encuentres (7) para hacerte con una **Ultrapoción**, un **Impulso hábil**, una **Roca de Mitrilo**, una **Tienda** y una **Roca de Mitrilo**. De esta forma llegaremos hasta las **Tierras Baldías**, donde habrá que seguir el camino hasta llegar a la jungla (no tiene pérdida). Por el camino, además de más combates podrás coger un **Trozo de Mitrilo**, una **Ultrapoción** y una **Roca de Mitrilo** de sendos **cofres**). En la jungla también encontrarás enemigos (8) y otros 3 cofres, con una **Roca de Serenidad**, una **Ultrapoción** y una **Roca de Mitrilo**. Sigue avanzando por la izquierda hasta que llegues al **Oasis**, donde encontrarás a **Simba** en una divertida escena de vídeo (9).

Cuando acabe vuelve a la Jungla donde, tras otro vídeo, regresarás al Oasis. Aquí, además de un **punto para salvar** y una **tienda moguri**, encontrarás **3 cofres** con el **Mapa de la zona**, más **Páginas arrancadas** y un **Impulso Hábil** (10). Habla con Simba y, tras un vídeo, te darán una **nueva llave espada, el Círculo de Vida**, la cual te recomendamos equipes enseguida. »















» Tienes que **volver junto a Simba**, el cual se unirá a tu equipo (deja fuera a Donald, Goofy en su forma de tortuga es más poderoso), hasta la Roca del Clan, donde estaba la manada de leonas, así que tendrás que desandar el camino hecho hasta aquí, derrotando sincorazón y ganando experiencia en el camino (11). Al llegar a tu destino y termine el vídeo, Simba saldrá de tu equipo y tendrás que **entrar en la cueva** (12).
(VER JEFE BANZAI, SHENZI Y ED)

Después de vencer a las hienas, puedes subir por las escaleras de piedra del fondo de la cueva para enfrentarte a Scar o salir, guardar tu partida en la cueva de Rafiki, (13) y luego volver a entrar en la cueva (14) para, después de ver otro vídeo, luchar con Scar.
(VER JEFE SCAR)

Después del combate, y tras los vídeos, obtendrás **Fuego Elemental**. Ya en el mapa de los mundos, verás que se han añadido capítulos nuevos en Bastión Hueco y El Coliseo, pero son opcionales. Ve a Villa Crepúsculo.



JEFES BANZAI, SHENZI Y ED

PUNTOS DE VIDA: 305
NIVEL RECOMENDADO: 27
OBTIENES: Aumento de Vitalidad máxima para Sora y Donald y Habilidad Vaya suerte para Goofy.

El objetivo de las tres hienas es comerse a Pumba, al cual tendrás que proteger durante todo el combate (1). Para asegurarte de que viva, no te alejes mucho de él o usa el Comando de Reacción si lo haces para llamarle a tu lado (2). Por lo demás, las hienas cuentan con dos barras de vida y no dejarán de moverse por el escenario, por lo que lo mejor será esperar a que vengan a por Pumba y usar tus combos, junto a algunos hechizos como Electro o Fuego, para dañarlas a la vez y darte tiempo a acercarte a ellas para asestarles combos de golpes.





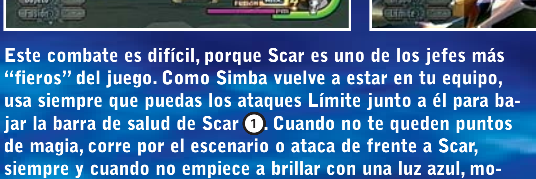
JEFE SCAR

PUNTOS DE VIDA: 915 / **NIVEL RECOMENDADO:** 27
OBTIENES: aumento de puntos de magia máximos para Sora, aumento de vitalidad máxima para Goofy y Simba y habilidad Extrapiro para Donald.









Este combate es difícil, porque Scar es uno de los jefes más "fieros" del juego. Como Simba vuelve a estar en tu equipo, usa siempre que puedas los ataques Límite junto a él para bajar la barra de salud de Scar (1). Cuando no te queden puntos de magia, corre por el escenario o ataca de frente a Scar, siempre y cuando no empiece a brillar con una luz azul, momento en el que tienes que apartarte de él (2) lo máximo posible porque lanzará un terrible ataque del que no podrás huir. Si te coge, usa el Comando de Reacción cuando aparezca para contraatacar y librarte de su presa (3), y acuérdate de utilizar Ultrapociones para rellenar antes la barra de magia y seguir con los ataques Límite junto a Simba.



13. Villa Crepúsculo (2)







Nada más aterrizar Vivi nos dirá que hay **problemas en el solar deportivo** (1). Ve hasta allí y saltará otro vídeo, tras el cual tendremos que luchar contra algunos umbríos. **Utiliza la finta** del Comando de Reacción para sorprenderles por la espalda y acabarás rápidamente con ellos (2). Para el de la espada, sorpréndele por la espalda también y, **cuando suelte la espada, acércate a ella y usa el Comando de reacción "Locura" para cogerla** y usarla (3). Una vez que derrotes a todos los enemigos, saltará otro vídeo y obtendrás como recompensa el **Trofeo de Seifer**. Para terminar de momento aquí, **ve a la estación del tren** para ver algunas secuencias más, tras las cuales conseguirás la **llave-espada Prometida** (4). Ya de nuevo en el mapa de los mundos, y tras el aviso de Chip y Chop, **vuelve a Bastión Hueco**.

4

OBTIENES
Prometida

Mejora la magia y aumenta la duración de una Forma de Fusión.

14. Bastión Hueco (3)









Después del vídeo, **ve a casa de Merlín**. Por el camino, además de derrotar a los enemigos (1) que aparecerán en algunos puntos del recorrido (hazlo para ganar experiencia), te encontrarás con **Cloud**, preguntando por **Sephirot** (2), personaje al que más adelante, y de forma opcional, también podremos enfrentarnos. Una vez que superes un par de combates y estés ya en casa de Merlín, saltará otro vídeo. Cuando recuperes el control de Sora, **guarda la partida** y ve hasta el **Patio** para que salte otra escena en la que aparecerán las protagonistas de *Final Fantasy X-2* aunque… ¿de qué lado están? (3). Continúa bajando las escaleras derrotando sincorazón hasta que llegues al acceso que lleva al castillo, el **Postigo** (puedes usar si quie*res el **monopatín** para desplazarte más rápidamente), donde saltará otro vídeo más y en el que **verás ¡por fin!, al rey Mickey**. Antes de dirigirte al castillo, examina la zona para hacerte con el **Mapa de la Cerca del Castillo**, una **Piedra de Mitrilo** y un **Impulso Hábil**. **Guarda la partida** (4) y ve al el castillo. Al avanzar te encontrarás en un pequeño **laberinto**, pero tranquilo, ya que todos los caminos llevan a la salida por la que continuar. Si te dedicas un rato a examinar los diferentes pasillos, encontrarás una **Ultrapoción**, una **Roca de Mitrilo**, un **Cristal de Mitrilo** y un **Impulso Hábil**. Ahora nos encontraremos en **el estudio de Ansem el Sabio**, donde tras unos vídeos, abre el **cofre** que tiene una **Receta Hábil** y **habla con León** (5). Después, sigue por el pasillo que se ha abierto para llegar a la sala de ordenadores y a otro vídeo, tras el cual nos meteremos dentro del ordenador.

Mapa Bastión Hueco (3)

A LA ZONA DE RESTAURACIÓN
PUNTO PARA SALVAR
PIEDRA DE MITRILO
IMPULSO HÁBIL
MAPA DE LA CERCA DEL CASTILLO
ULTRAPOCIÓN
IMPULSO HÁBIL
RECETA HÁBIL
A ESPACIO PARANOIDE
ROCA DE MITRILO
CRISTAL DE MITRILO

15. espacio paranoico

MAPA DE LA CELDA
CRISTAL DE MITRILO
TIENDA
AL ESTUDIO DE ANSEM (BASTIÓN HUECO)
PUNTO PARA SALVAR
CINTO DE GAIA
PUNTO PARA SALVAR
ARTE CÓSMICA
IMPULSO HÁBIL
AL ESTUDIO DE ANSEM (BASTIÓN HUECO)
AL ESTUDIO DE ANSEM (BASTIÓN HUECO)
MAPA DE LA TORRE
PIEDRA DE MITRILO
OMNI-POCIÓN
TIENDA MOGURI DE ARTEMICIO
ROCA DE MITRILO
ORICHALCUM
IMPULSO HÁBIL
PUNTO PARA SALVAR
RECARGA DE FUSIÓN
MAPA NÚCLEO ORDENADOR CENTRAL
SALA DEL NÚCLEO
CELDA

mapa espacio paranóico (3)

ACTIVANDO EL NÚCLEO CENTRAL

Tienes 2 minutos de tiempo para encontrar el bloque que necesitas encajar en la máquina para conectar la corriente (1). Es fácil de encontrar porque es rojo, lo que pasa es que se mueve mucho y rápido. Lo mejor es intentar romper el máximo de bloques blancos sin parar para coger las esferas que sueltan (2) y llenar la barra de clusters. Cuando esté llena, podrás usar el Comando de Reacción para "congelar" la máquina y detener el movimiento de los bloques. Acércate hasta él y pulsa ▲.





Después del vídeo y de las presentaciones, tienes que **abrir la puerta de la celda** para escapar. Para lograrlo, **golpéala sin parar hasta** que aparezca disponible el Comando de Reacción y puedas usarlo con ▲ (1). Tras el vídeo, **Tron se unirá a tu equipo** (deja contigo a Goofy).

Avanza por el pasillo y abre los **cofres** para coger el **Mapa del Área de Celdas** y un **Cristal de Mitrilo**.

Sigue hasta llegar al **círculo de luz**, el cual te llevará al área siguiente. Después de otro vídeo, avanza eliminando enemigos (2) y, antes de acercarte a la enorme máquina que verás en una sala circular, **examina todo el camino hacia arriba** para abrir los **4 cofres** y hacerte con una **Recarga de Fusión**, una **Roca de Mitrilo**, una **Omnipoción** y una **Roca de Mitrilo**. Ahora sí, ve a la sala central y **examina la máquina** pulsando ▲ (3).

(VER ACTIVANDO EL NÚCLEO CENTRAL)

Una vez la máquina esté activada, tienes que **volver a la celda** donde empezaste, así que deshaz el camino hasta allí (4). El ordenador ya funcionará, así que **actívalo con ▲ y elige volver al laboratorio de Bastión Hueco**, aunque mucho antes de lo que crees volveremos aquí.

Después de la nueva escena de vídeo, sin moverte de donde estás, **pulsa ▲ para examinar los dibujos y frases de en la pared** (5). De este modo averiguarás la contraseña que necesitas, además de **hablar con el rey Mickey**. Después de la larga escena con León y el rey Mickey (6), obtendremos como recompensa una **nueva forma, la Forma Maestra**. »











» Tenemos que **volver de nuevo al mundo de Tron**, así que regresa a la sala de ordenadores (en el pasillo encontrarás un **cofre** que contiene una **nueva invocación, el amuleto Ukelele**, que te permitirá invocar a Stitch (7)).

Cuando la tengas, **guarda la partida** y pulsa ▲ junto al ordenador para ir de nuevo a la celda virtual (8) (ahora también habrá aquí una **tienda moguri**, por si necesitas algo...). Después del vídeo, nos enfrentaremos a otro reto.

(VER CARRERA DE MOTOS)

Una vez que hayas escapado y tras el vídeo pertinente (9), **ve a la zona del Cañón**, sube hasta arriba del todo peleando contra sincorazón y gira a la derecha para dirigirte a una puerta que se ve al final, que es la habitación **Entorno de Datos** (10).













CARRERA MOTOS

Sora tiene que hallar la salida de la rejilla de juegos, y para ello hay que conducir esta futurista moto girando para no chocar contra los muros y repeliendo los ataques enemigos (1). Toma nota de los controles tal y como te indican al principio del desafío y prepárate, porque la dificultad irá aumentando conforme te acerques a la salida, ya que el reto consta de dos fases. La primera es muy fácil, para que te hagas con los controles, en la cual tendrás que derrotar a unos cuantos sincorazón (2). Pero en la segunda fase, tendrás que sobrevivir hasta lograr escapar del lugar saliendo por la brecha de la pared, y aparecerán bastantes enemigos en pantalla. Si puedes, céntrate más en conducir y girar a tiempo que en golpear a tus enemigos, ya que si no lo haces casi seguro que te acabarás estrellando más de una vez. Con un poco de habilidad, conseguirás evitar la mayoría de los ataques o hacer que tus rivales choquen contra las paredes.





OBTIENES
Depurador fotónico
Aumenta el daño
de los ataques Electro.

Acércate al ordenador y examínalo para empezar otro desafío.
(VER APAGAR EL ORDENADOR)

Sal de esta sala y, ya de vuelta en el Cañón, sigue recto hasta el final y gira a la derecha hasta **"montar" en el círculo de luz** (11) que hay allí para que te lleve a la torre. Avanza eliminando enemigos y abre los dos **cofres** que encontrarás (12) para hacerte con un **Impulso Hábil** y una **Tienda** hasta llegar a la **Sala de Comunicaciones**. Allí, después de varios vídeos, abre los **cofres** para hacerte con el **Mapa de la Torre** y un **Cinto de Gaia**. **Guarda la partida** si quieres en el punto de salvar y vuelve a la sala anterior para enfrentarte a un jefe (13).
(VER JEFE PROGRAMA HOSTIL)

Tras el combate y los vídeos, **vuelve a examinar el ordenador y elige el laboratorio de Bastión Hueco** (14) como destino para salir de aquí. Como recompensa por tu ayuda a Tron, obtendrás una **nueva llave-espada, Depurador Fotónico** y **tu barra de Fusión subirá hasta 5** (15), así que tendrás **disponible otro capítulo en Atlántica** si quieres entretenerte.

ENEMIGO PROGRAMA HOSTIL

PUNTOS DE VIDA: 640 /
NIVEL RECOMENDADO: 28
OBTIENES: Indicador Fusión aumentado y Habilidad Corte Horizontal para Sora, Aumento de Vitalidad máxima para Donald y Tron y Habilidad ¡Más premios! para Goofy.





Como ya es típico en este lugar, tienes que golpearle para que suelte esferas y llenar la barra que te permitirá usar el Comando de Reacción (1). Con este movimiento conseguirás pararle en seco, momento que tienes que aprovechar de nuevo para golpearle con tus mejores combos y hechizos, además del movimiento conjunto con Tron, que también se realiza con el Comando de Reacción, y que te será muy útil aquí (2). Si empieza a girar sin parar por todo el escenario de forma rápida, quédate en el centro del escenario y espera a que termine su movimiento, puesto que mientras no le podrás dañar (3). Uno de sus ataques principales constará de varios rayos que lanzará de sus dedos y que te seguirán por la sala. Si te pones detrás de él los rayos no te tocarán, ¡pero tú podrás seguir "zum-





APAGAR EL ORDENADOR

De nuevo nos encontramos con un desafío contrarreloj. Tenemos dos minutos para apagar tres monitores que hay en la sala (1). Lo que hay que hacer es derrotar a los sincorazón que aparezcan para recoger las esferas que sueltan y llenar la barra que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla (2). Una vez que esté llena, tenemos que ir hasta uno de los monitores a apagar y utilizar el Comando de reacción para apagarlo (3). Hay que hacerlo tres veces en total, una por monitor. Como recompensa, conseguirás un Aumento de vitalidad máxima para Sora, Goofy y Tron y la habilidad Extraelectro para Donald.









16. bastión hueco (4)

Intenta acceder al **ordenador** del estudio y saltará una escena (1). Ve a la siguiente sala.
(VER DERROTAR A TODOS)

Tras el vídeo y la aparición de **Sephirot**, estarás en la parte exterior del castillo, en el **Postigo** (2). **Guarda tu partida** y ve hacia las **Obras de Restauración**.
De nuevo, por el camino te asaltará otro pequeño evento en el que tendrás que **derrotar a todos los incorpóreos que aparezcan** (3). Repite la misma estrategia de antes y no tardarás nada en eliminarlos. Cuando acabes, busca un **hueco en la pared** de la derecha por el que colarte (4). En él podrás encontrar dos **cofres**, uno con un **Impulso Hábil** y otro con una **Receta Lunar**. Ábrelos, claro.
Sal de nuevo fuera y sigue hacia el acantilado para que salte otra escena (5). Después de disfrutarla tendrás que enfrentarte a un miembro de la Organización XIII. Prepárate para el combate.
(VER JEFE DEMYX)

DERROTAR A TODOS

Como indica el título, tienes que acabar con todos los enemigos que saldrán en pantalla, y serán unos cuantos (1), ya que según "despaches" a unos aparecerán otros cubriendo su lugar. Líate a golpes sin parar, no fijes a ningún enemigo y usa el Comando de Reacción (2), las invocaciones o las magias más poderosas que tengas para superarlo rápidamente.

mapa bastión hueco

A LA CIUDAD
AL POSTIGO
RECETA LUNAR
IMPULSO HÁBIL
A LA CIUDAD
PÁGINAS ARRANCADAS
PELEA CON SEPHIROTH
PUNTO PARA SALVAR
QUEBRADA DE CRISTAL
ELIXIR
MAPA DE LA GRAN GARGANTA
IMPULSO HÁBIL
AL POSTIGO













Después veremos algunas escenas más (6) y, de momento, **Sora se quedará solo** para hacer frente a algunos desafíos. En ellos, tendremos que ir **derrotando a un grupo determinado de enemigos** que aparecerán en el escenario al que lleguemos, aunque eso sí, en cada uno contaremos con la ayuda de algún personaje amigo para limpiar la zona (7). A estas alturas, estos retos nos valdrán solo para obtener experiencia, ya que **no suponen ningún problema**, sobre todo si usamos el Ataque Límite junto a la pareja que nos toque en cada ocasión (8). De esta forma, avanza hasta que salte una escena de vídeo y Goofy y Donald vuelvan a nuestro equipo. **En el caso de Goofy, tendrás que volver a asignarle todos los ítems, habilidades y hechizos que tenía** antes de dejar el equipo, pero no tardarás mucho. Además de **Cura Elemental**, podremos obtener, si abrimos los **cofres** de esta zona, **Páginas Arrancadas**, el **Mapa de la zona**, un **Impulso Hábil** y un **Elixir** (9). Tras cogerlo todo, **guarda tu partida** y sal de la cueva por el lado contrario al que está el punto de salvar. Otro vídeo más y después un nuevo combate.

(VER LOS 1000 SINCORAZÓN)

Ahora saltarán de forma consecutiva varias escenas de vídeo, de las cuales obtendrás al final el **Informe de Ansem 1**, **un Helado** y **una Foto**. Finalmente, cuando acaben los vídeos volverás al Mapa de los Mundos. Para continuar la historia, **ve de nuevo al mundo de Mulan**.

JEFE DEMYX

PUNTOS DE VIDA: 1005 / **NIVEL RECOMENDADO:** 30

OBTIENES: Espacio para armadura +1 y magia Hielo Elemental para Sora, Habilidad Extrahielo para Donald y vitalidad máxima aumentada para Goofy.







Si tienes a Goofy equipado con su habilidad límite Trabajo en equipo y Autolímite no tendrás demasiados problemas, aunque el ataque límite "Cometa" de Donald también es poderoso y muy eficaz (1). Nada más comenzar la pelea, tienes que destruir las 50 formas de agua que Demyx creará a su alrededor constantemente en menos de 40 segundos, algo fácil si usas el comando de reacción junto a una de ellas o cambias a una forma más poderosa de Sora (2). Es posible que Demyx vuelva a atacar más adelante con las figuras de agua, en cuyo caso serán 10 las que habrá que destruir en 10 segundos. Tras usarlas Demyx pasará a atacarte personalmente (3) (cuidado con acercarte mucho, en las distancias cortas es demoledor), por lo que será mejor usar el ataque Límite con el personaje que te acompañe, ya que de esta forma le quitarás bastante vida de golpe. Mientras se rellena tu barra de magia para volver a realizar este ataque (usa Ultrapociones para rellenarla antes), muévete sin parar por el escenario esquivando a Demyx y vuelve a ejecutar el ataque límite cuando esté listo.

1000 SIN CORAZÓN

Aunque parezca mentira es verdad: tenemos que derrotar a 1000 sincorazón, aunque no es tan difícil como aparenta ser. Así que relájate.
Líate a golpes con los sincorazón normales (1) e intenta atrapar, usando ▲ (2), a los que flotan en mitad del aire de color marrón.
Si lo consigues, usarás un ataque láser demoledor (Fumigar), que irá despejando bastante el escenario. Repite esta fórmula sin parar hasta que, finalmente, todo el escenario esté limpio de enemigos.
Como recompensa, obtendrás Antibloqueo.





17. Tierra de dragones (2)

Tras del vídeo , **Mulan se unirá al equipo**, así que **guarda la partida** y **ve hacia la cima** de la montaña para ayudarla a encontrar al misterioso miembro de la Organización XIII. Sube varios tramos hacia la cresta de la montaña derrotando enemigos (1) hasta que salte un vídeo...

(VER JEFE ENEMIGO MISTERIOSO)

Después del combate y la escena, **guarda la partida** en el punto para salvar que hay en la aldea y luego **dirígete hacia la Ciudad Imperial** por la otra salida (2). Cuando llegues a la **Plaza Imperial** tendrás que derrotar a varios sincorazón. **Usa tus ataques Límite** tanto con Mulan como con Goofy y Donald y tus formas evolucionadas para despacharlos rápidamente y ve a las **puertas del palacio**.

Saltará un vídeo y estaremos en la Antesala. Ve hacia el miembro de la Organización XIII y, tras otro vídeo, saltará una batalla en la que habrá que **derrotar a un grupo de umbríos** (3). A estas alturas no serán problema para ti. Ataca como sabes y, tras derrotarlos y ver una nueva escena, te encontrarás en la **Sala del Trono**.

Abre los **cofres** del escenario, ocho en total, para hacerte con un **Cristal de Mitrilo**, el **Mapa del Palacio**, un **Orichalcum**, **Páginas Arrancadas**, **2 Impulso Hábil**, un **Escudo de Ogro** y la **Receta de la Reina** (4). Tras este jugoso botín, **guarda la partida** y ve de nuevo al exterior para, después de una nueva escena, enfrentarnos a un nuevo y peligroso jefe.

(VER JEFE JINETE DE TORMENTAS)

Tras superar la batalla y las escenas que veremos, dirígete al mundo de Bella y la Bestia.





3



Enemigo misterioso

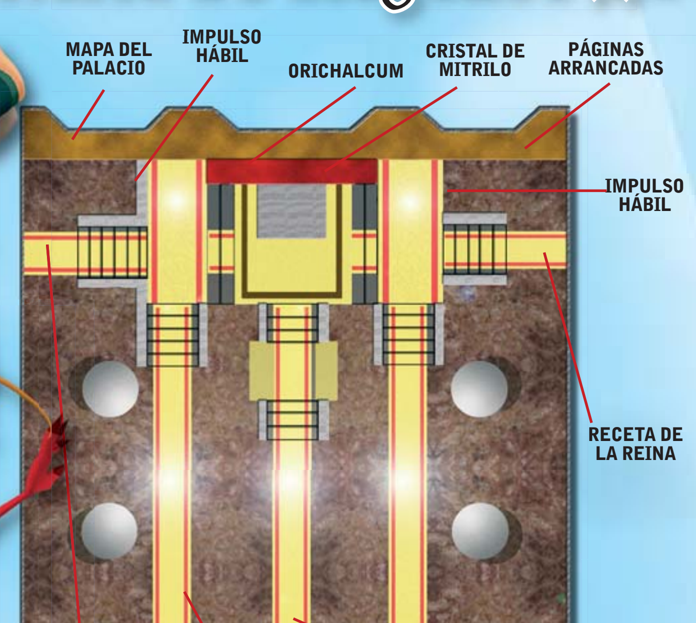
PUNTOS DE VIDA: 760
NIVEL RECOMENDADO: 32
OBTIENES: --





De nuevo estás solo ante el peligro. Lo mejor frente a este misterioso adversario es intentar buscarle los costados y la espalda (1). Si te acercas lo suficiente, prueba con tus combos más poderosos y usa el Límite Trío (2). No podrás evolucionar a una forma más poderosa, así que tómate con calma la pelea, porque durará un rato. Y no te olvides de los sincorazón que aparecerán para ayudarle, aunque si puedes céntrate en él, ya que cuando le consigas quitar más o menos una barra de vida se irá por donde ha venido.

Mapa Tierra de dragones (2)



Jefe Jinete de tormentas

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 33
OBTIENES: Aumento de Vitalidad máxima para Donald y Mulan, Magia Rayo Elemental para Sora y Habilidad Tornado Fusión para Goofy.





Equipa habilidades que tengan que ver con combos aéreos para Sora, como Aeroespiral, antes de salir de la Sala del Trono. Su punto débil son los cuernos, pero para subirte a él tienes que usar los remolinos que vayan apareciendo y saltar hacia arriba, dirigiendo el salto y moviendo la cámara para aterrizar sobre su cabeza. Fija con R1 uno de sus cuernos y golpea sin parar (puedes hacer ataques Límite con Goofy o Mulan (1)). Si va a hacer un giro, aparecerá un Comando de Reacción para agarrarte a sus cuernos, si no lo haces caerás y tendrás que volver a subir con los remolinos. Cuando aterrice, creará barreras a los lados y te lanzará bolas de energía. Puedes atacar igualmente a sus cuernos o a los apéndices que emiten las bolas, ambas cosas le harán daño (si destruyes a la vez las dos cargas de los apéndices, el jefe quedará K.O. un rato). En ocasiones cargará contra ti desde el otro lado de la pantalla (2), pero dispondrás de un Comando de Reacción de contraataque para evitarlo y golpearle a su vez. De esta forma, le derrotarás.

18. castillo de bestia (2)







Habla con Bestia y, tras la escena, se unirá a nuestro equipo (1). Poco después tendremos que derrotar a todos los umbríos que aparecerán en el salón de baile. **Usa los ataques límite con Bestia y las formas de fusión** para derrotarles (2). Tras la escena, Bestia volverá a salir de nuestro equipo, así que ve al **vestíbulo** y de ahí dirígete al Ala oeste, superando unos cuantos combates (3) (o avanzando ignorando a los enemigos) hasta llegar a la **habitación de Bestia**.

Allí, saltará otra escena y después estarás de nuevo en el corredor. Entra otra vez en la habitación de Bestia y habla con él. Obtendrás una **nueva llave-espada, la Rosa del Estruendo** y el **mapa Murallas del Castillo** (4). Además, **Bestia volverá a nuestro equipo**. Vuelve de nuevo al **Vestíbulo, guarda la partida** en el comedor con la chimenea y **sal al Patio** para enfrentarte a un nuevo jefe (5).

(VER JEFE XALDIN)

Tras la pelea, obtendrás el **Informe Ansem 4** (6). De nuevo en el Mapa de los Mundos, ve hacia Port Royal.







JEFE XALDIN

PUNTOS DE VIDA: 1155 / **NIVEL RECOMENDADO:** 38

OBTIENES: Vitalidad Máxima aumentada para Sora, Donald y Bestia, Magia Reflejo Elemental para Sora y Habilidad Autocura para Donald.







Procura que tu equipo llegue con varias pociones, Ultrapociones y Éter. Equipa a Goofy con las habilidades de límite "Unidad" y Autolímite, ya que estos ataques son los que más daño le hacen. Deja fuera del equipo al principio a Donald y vete alternándole con Goofy o Bestia cuando se quede sin puntos de magia. Empieza el combate fijando a Xaldin y realizando combos aéreos (1), ya que este jefe es muy rápido y difícil de golpear cuerpo a cuerpo. Aprovecha los comandos de reacción cuando aparezcan en pantalla, sobre todo "Aprender" (2), con el que acumulas ataques en salto cuantas más veces le des al botón, golpe contra el que Xaldin no tiene defensa y con el que quedará algo aturdido. Ese es el momento para realizar un ataque límite con Bestia o Goofy y darle de lo lindo (este salto también te ayudará a evitar algunos de sus ataques brutales). Si empieza a brillar de color verde, corre y aléjate, ya que va a realizar un ataque "berserker", haciéndose más rápido y fuerte de lo normal (3). Si te pilla en este estado, date por muerto… aunque si caemos aparecerá Mickey para ayudarnos, pudiendo controlarle mientras Sora esté fuera de combate. Aunque con Mickey también podemos golpear a Xaldin, el objetivo con el ratón es revivir a Sora pulsando ▲ cerca de él de forma repetida para luego lanzar una magia sobre Sora (si al hacerlo Xaldin nos golpea se interrumpirá la magia). Gasta tu magia en ataques Límite con Goofy o Bestia en lugar de fusionarte en alguna forma.



19. Port Royal (2)







Nada más llegar aquí **ve al puerto**. Allí, tras la escena, tendremos que **ayudar a Jack** a defenderse de los piratas (1), que por lo visto siguen malditos.
Repite la estrategia utilizada anteriormente (atraerles hacia las zonas donde dé la luz de la luna llena para que sean vulnerables) para derrotarles y **ve a la Perla Negra** (2).
Guarda la partida en el camarote y busca a Jack junto al timón para dirigiros de nuevo a la **Isla de Muerta** (3).
En el camino, seréis nuevamente emboscados por varios piratas malditos y sincorazón (4). Acaba con ellos, contempla la escena que vendrá después, sal del camarote y veremos otro vídeo en el que aparecerá **Luxord**, otro miembro de la Organización XIII y su criatura, la Parca Pirata. Ya te imaginas lo que vien ahora...
(VER JEFE PARCA PIRATA)

Tras el combate estarás en el **Cementerio de Barcos**. Abre el **cofre** para hacerte con el **Amuleto de Plumas**, con el conseguirás otra invocación (Peter Pan) (5). **Guarda la partida** y avanza al siguiente escenario, y podrás coger una **Recarga de Fusión+**,



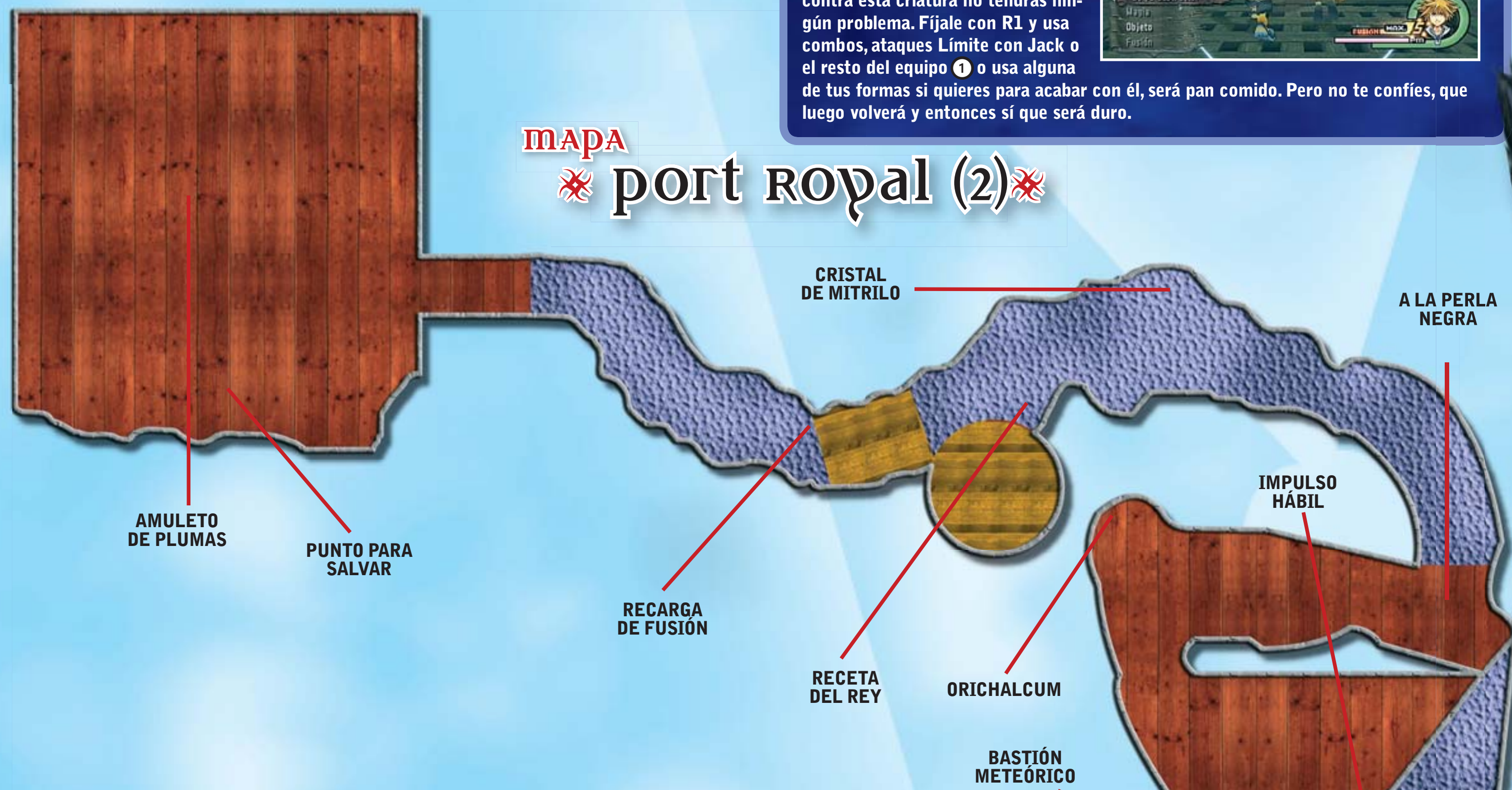


Jefe Parca Pirata

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 37
OBTIENES: Habilidad Extrainvocar para Sora, Aumento +4 de Vitalidad máxima para Donald, Habilidad Atracción para Goofy y Aumento +10 de Vitalidad máxima para Jack Sparrow.

En este primer enfrentamiento contra esta criatura no tendrás ningún problema. Fíjale con R1 y usa combos, ataques Límite con Jack o el resto del equipo (1) o usa alguna de tus formas si quieres para acabar con él, será pan comido. Pero no te confíes, que luego volverá y entonces sí que será duro.

Mapa Port Royal (2)











la **Receta del Rey** y un **Cristal de Mitrilo** de 3 cofres (6). Sigue avanzando y, tras la escena, tendrás que **hacerte con la pieza de oro maldita** que tiene el umbrío (7). Acaba con él y te dirán que **tienes que recuperar tres piezas** más para acabar con la maldición y te darán el **Mapa del Cementerio de Barcos**. Ve allí y, en la parte inferior del esqueleto del barco, además de encontrar a un umbrío con una moneda (8), encontrarás **3 cofres** (**Bastón Meteórico** para Donald, **Orichalcum** e **Impulso Hábil**).

(VER PIEZAS DE ORO)

Cuando tengas todas las monedas en tu poder, **vuelve a la Perla Negra**, **guarda la partida** y dile a Jack que quieres volver a **Port Royal**. Una vez allí, y después de la escena, tocará el segundo asalto contra la Parca Pirata.

(VER JEFE PARCA PIRATA 2)

Después de las escenas, conseguirás el **Informe Ansem 6** y podrás acceder a **otro capítulo en el mundo de la Sirenita**. Para continuar la aventura, ve al Coliseo del Olimpo.



Piezas de Oro

Las piezas de oro están escondidas tanto en la Isla de Muerta como en el Cementerio de Barcos, y están en poder de un umbrío cada una (1). Cuando entres en una parte de un escenario donde se oculte el enemigo con la moneda, saltará un aviso en pantalla y te darán una cantidad de tiempo límite para conseguir vencerle y recuperar la moneda.
Si no lo consigues en el tiempo que te dan, sal de ese escenario y vuelve después a entrar para reiniciar el reto. En total hay 6 incorpóreos distribuidos en estas localizaciones: 4 en la Isla de Muerta y 2 en el Cementerio de Barcos, no te costará mucho encontrarlos.
Eso sí, los tiempos que te darán para cumplir tu misión, en función del umbrío y la zona, irán de los 10 segundos a los 3 minutos, así que si alguno se te resiste por falta de tiempo, busca en otro lado ¡sólo necesitas 3 monedas! Ah, y no juegues con ellos aunque aparezca el comando de reacción disponible, tienes muchas posibilidades de convertirte en una carta por un rato.



Jefe Parca Pirata 2

PUNTOS DE VIDA: 790
NIVEL RECOMENDADO: 37
OBTIENES: Magia Magneto Elemental para Sora, Habilidad Fulgor Cegador para Donald y Vitalidad Máxima aumentada para Goofy y Jack Sparrow en +5 y +15, respectivamente.





Es el mismo jefe que antes, pero ahora está maldito también por las monedas aztecas. En pantalla verás las monedas que tiene este jefe, las que hay en el arca y las que tiene Sora. El objetivo es golpearle sin parar para que suelte monedas (1) y conseguir restituir en el arca todas acercándote y soltándolas pulsando ▲ para que, cuando la maldición acabe, el jefe sea de nuevo vulnerable a nuestros ataques (2). El problema es que el jefe usará un movimiento "succionador" junto al cofre para recuperar las monedas que vayas dejando (3), aunque puedes interrumpirle usando los distintos Comandos de Reacción que aparecerán en pantalla si eres rápido (4). Si pretendes acumular muchas monedas antes de dejarlas en el cofre para evitar esto olvídalo, ya que en cuanto recibas un golpe las dejarás caer. Intenta atacar a este enemigo con alguna magia que dure, como Extrapiro o Rayo Elemental, por lo que será mejor tener a Donald en tu equipo, más poderoso con las magias (5). Cuando el jefe sea vulnerable, usa tu forma Valiente (6) y salta junto al jefe para realizar combos poderosos y acabar antes con él, aunque hasta que le cojas el truco a esto de quitarle monedas y conseguir llenar el arca quizás tardes un rato. No te desesperes...











20.coliseo del olimpo (3)







Habla con Pánico tras la escena **para participar en la Copa Hades** (1). Vence a todos los enemigos que aparezcan (2) y vuelve a hablar con Pánico para participar en las semifinales. Derrota de nuevo a todos los enemigos y ve al **Valle de los Muertos**, que está pasada la puerta azul. Tras la escena, **tienes que ir a las dependencias de Hades**, que están cruzando de nuevo la puerta azul (3). Saltará otro vídeo de la pelea entre Auron y Hércules, y mientras tendremos que ir peleando contra unos sincorazón (4) hasta que lleguemos a los aposentos de Hades y salte otro vídeo, tras el que conseguiremos el **Muñeco de Auron** (5). Desanda el camino hasta la entrada al Inframundo derrotando enemigos, **habla con Pánico para participar en la final de la Copa** y, tras otro vídeo (6), tendremos que enfrentarnos a Hades para derrotarle de una vez por todas.

(VER JEFE HADES)

Tras acabar con él **se activarán el resto de copas opcionales del Infiernódromo**, en las cuales podrás participar cuando te apetezca (aunque son algo difíciles, ya lo verás…) y **obtendrás la llave-espada Guardián del Alma** (7). Ya en el mapa de los mundos, ve a Agrabah.









JEFE HADES

PUNTOS DE VIDA: 1230
NIVEL RECOMENDADO: 37
OBTIENES: Vitalidad máxima aumentada en +10 y la Habilidad Contrabloqueo para Sora, Espacio para Accesorios +1 para Donald y Aumento de Vitalidad máxima para Goofy y Auron en +5 y +15, respectivamente.

Golpea a Hades nada más empezar este combate todo lo que puedas para descubrir que es invulnerable a todos tus ataques.
Llegado un momento, saltará un vídeo en el que Hércules se unirá a nuestro equipo. Gracias a él podremos dañar a Hades, ya que Hércules creará unas esferas que podemos lanzarle al villano con ▲ (1) para hacerle vulnerable (pasará del color rojo de las llamas a estar azul). Cuando esto suceda, usa la artillería pesada de tu equipo (Ataques Límite, formas, magias… lo de siempre) para golpearle sin parar y quitarle toda la vida que puedas. Repite esta estrategia y le derrotarás sin problemas.



21. Agrabah (2)








Tras el regreso de Jafar (1), dirígete junto a **Aladdin**, que estará en tu equipo, hasta la **enorme puerta doble de madera** que lleva a las afueras de Agrabah (Puertas de Palacio). **Guarda la partida** y **habla con Iago** (2), ya que tienes que ir a las **ruinas**. Tras la escena, saltará un evento. **(VER VOLANDO EN LA ALFOMBRA)**

Examina el monumento de la torre redonda y verás la localización de los **tres interruptores** que hay que activar para entrar (3). Tienes que **hacerlo por orden** y esperar a que los símbolos que forman cada interruptor sean iguales para usar la magia igual a la de su dibujo y activarlos (4). Este es el orden: primero el que está justo debajo del puente que hay junto a la torre. Se activa con magia **Piro**. El segundo está bastante lejos, sobre una torre en el pueblo destrozado y se activa con magia **Electro**. El tercero está a la derecha de la torre si tenemos ésta detrás, bajo unas ruinas, y se activa con **Hielo** (5). Tras activarlos **tendrás 20 segundos para volver volando a la torre** y entrar por la puerta que se ha abierto (6). Dentro de las **Ruinas Enterradas**, abre los dos **cofres** para coger el **mapa del lugar** y más **Páginas arrancadas** (7), **guarda la partida** y avanza. Tras el vídeo, tendrás que superar un pequeño evento en el que **habrá que golpear a los sincorazón** que aparezcan para "estamparlos" contra otros objetos mientras te mueves lateralmente (8). Tras la escena, tenemos que **volver a Agrabah**. **Graba la partida** en la tienda del mercader y ve al Palacio. **(VER JEFE JAFAR)**





Mapa Agrabah (2)



Tras el vídeo obtendrás una **nueva Llave-espada, Lámpara Mágica** y tendrás que **volver a Ciudad de Halloween** (guarda la partida en la casa de Merlín).



Jefe Jafar

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 37
OBTIENES: Fuego Elemental para Sora.

Tendrás que volver a usar la alfombra voladora para derrotar al genio Jafar. Tiene dos puntos débiles, su estómago y su cabeza. Fija el estómago de Jafar con R1 y golpéale hasta que baje las manos para cubrirse y agache la cabeza (1), momento en el que tienes que golpearla sin parar. En ocasiones aparecerá un comando de reacción para desorientar a Jafar (2), aunque acabarás un poco lejos de él. Vuelve y golpea su cabeza de nuevo. El ataque más peligroso de Jafar es uno en el que os transportará a otra dimensión y habrá que esquivar todos los edificios que nos lance hasta que volvamos a la dimensión "normal" y seguir con la misma estrategia.




Volando en la alfombra

Manejamos a Sora que, a lomos de la alfombra voladora, tendrá que avanzar esquivando los ataques enemigos y los obstáculos que irán surgiendo en el camino (1). Tras vencer la primera oleada de sincorazón, fija con R1 a Jafar y persíguele golpeándole un par de veces cuando veas que intenta lanzar magia. Dos asaltos más de sincorazón y superarás el evento.

22.Ciudad de Halloween (2)









Tras la escena, Jack entrará en el equipo ①. **Ve al taller** de Santa Claus en la segunda planta ② (subiendo por la rampa) y prepárate para otro combate.

(VER JEFES LOCK, SHOCK Y BARREL)

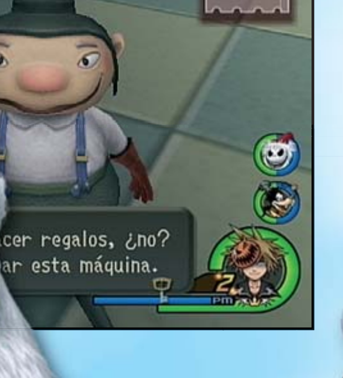
Guarda la partida en la casa de Santa Claus y **vuelve a la plaza de la Guillotina** en Ciudad Halloween ③, donde saltará un pequeño evento en el que habrá que **recuperar los 4 regalos robados** por los sincorazón. Golpéales sin parar y al vencerles recuperarás los regalos ④, no tiene más misterio. De nuevo en casa de Santa Claus, **vuelve al taller** del segundo piso, **habla con el Elfo** ⑤ que hay aquí y elige la segunda respuesta para participar en un divertido minijuego.

(VER ENVOLVER REGALOS)

Tras el minijuego, **guarda la partida**, **habla con Santa Claus** ⑤ y elige la segunda opción y... ¡otra vez a pelear!

(VER JEFE EL EXPERIMENTO)

Tras las escenas que vendrán, y con las que nos despediremos de este mundo, obtendremos la **llave-espada Calabaza Decisiva** y volveremos al mapa de los mundos. Sería buena idea ir a visitar a Simba.







Envolver regalos

Hay que envolver 100 regalos usando el cañón. Si te quedas sin juguetes, pulsa ▲ para "recargar" el cañón y sigue llenando cajas ①. Si aparecen de nuevo Lock, Shock y Barrel, dispárales juguetes para que no molesten.





Jefes Lock, Shock y Barrel

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 38
OBTIENES: Espacio para Objetos +1 para Sora, Vitalidad Máxima aumentada en +4 para Donald y +5 para Jack y la Habilidad Cambio Automático para Goofy.





Tienes que encerrar a estos tres mocosos en las cajas que hay en el escenario. Para ello, enfoca a uno con R1, golpéale sin parar hasta dejarle atontado ① y luego ve hacia una de las cajas y, mirando hacia el niño, pulsa ▲ para golpearla y lanzarla sobre él ②. Es posible que te cueste más de un intento, pero procura tardar poco, ya que aunque tengas a algún niño en una caja, si tardas mucho en meter a los otros dos en las suyas se liberará y tendrás que volver a encerrarlo en ella.

Jefe El Experimento

PUNTOS DE VIDA: 1290
NIVEL RECOMENDADO: 38
OBTIENES: Vitalidad máxima aumentada en +5 y Habilidad Salto Letal para Sora, Habilidad Más premios para Donald y un Aumento de Vitalidad máxima de +5 para Goofy y +10 para Jack.

Enfoca al jefe y golpéale sin parar hasta que se rompa en tres trozos. Busca y enfoca al torso y, además de seguir golpeándole, podrás cogerlo con ▲ cuando esté disponible para golpear con él al resto de las partes de este robot ①, que seguirán moviéndose y atacando por todo el escenario. Si se vuelven a unir las piezas, vuelve a golpearlo hasta que se rompa y repite la estrategia.



23. Tierras del Reino

Dirígete hacia la **Roca del Clan** y, tras las escenas (1), entra en el **cubil del rey**. Tras el vídeo, conseguirás la **habilidad Placaje Brutal** y tendrás que **ir a ver a Rafiki a su cueva**, la Oquedad (2). **Guarda la partida** y habla con Rafiki para descubrir que hay que ir al **Cementerio de Elefantes**, donde te aguarda otro combate. **(VER JEFES ED, BANZAI Y SHENZI)**

Tras la escena, ve al **Oasis** en busca de Simba (3), que habrá huido. Allí, tras un par de escenas, volverás a la Roca del Clan. **Guarda la partida** en la cueva de Rafiki (4), **equipa a Sora con pociones, activa sus habilidades aéreas** y ve a la Sabana. **(VER JEFE TERREMOTO SALVAJE)**

Tras la pelea y la despedida (5), ve desde el mapa de los mundos a Bastión Hueco.













Jefes Ed, Banzai y Shenzi

PUNTOS DE VIDA: 445
NIVEL RECOMENDADO: 39
OBTIENES: Espacio para Accesorios +1 para Sora, Vitalidad Máxima aumentada en +4 para Donald y +5 para Simba y la Habilidad Aspirar Daño para Goofy.





Aquí tienes que usar la habilidad Placaje Brutal y correr muy rápido enfocando a una hiena para alcanzarla y golpearla (1). El escenario no ayudará, porqué habrá distintas alturas y las hienas corren mucho y cambian de sentido enseguida. Además, los combos que uses les lanzarán lejos de ti. El comando de reacción con Simba también funciona aquí muy bien, siempre y cuando estés cerca de una hiena, claro (2). Cuando acabes con una, enfoca a otra y repite hasta vencer a las tres. Ellas no te atacarán, solo huirán de ti al verte.

Jefes Terremoto Salvaje

PUNTOS DE VIDA: 1424
NIVEL RECOMENDADO: 40
OBTIENES: Vitalidad Máxima aumentada en +5 para Sora y Magia Rayo Elemental y Magia Máxima aumentada en +5 para Simba.





Sora y Simba se enfrentan solos a este descomunal enemigo. Primero tienes que esquivar sus pisotones con el Comando de Reacción durante 5 veces consecutivas (1). Tras quedar atontado, atácale a uno de sus ojos.
Si baja a tierra, fija una de las patas delanteras o su cabeza utilizando R1 y ataca para que aparezca en pantalla el Comando de Reacción (2) y puedas subir a su espalda para golpearle en el "núcleo" que alimenta al bicho (utiliza aquí el ataque Límite con Simba), aunque estando aquí también recibirás ataques.
Si te caes, vuelve a atacar con tus combos aéreos para intentar subir de nuevo o hacerle daño.
Este jefe te atacará con ondas y láseres flotantes, esquívalos moviéndote sin parar por el enorme escenario y no tendrás problemas.
Cuando le hayas quitado bastante vida, se activará otro Comando de Reacción y tendrás que volver a las estrategias previas.



24. bastión hueco (4)

Ve a casa de Merlín derrotando a los sincorazón que aparezcan en tu camino (1) y, tras la escena, ve al castillo. En la zona del **Postigo**, antes de entrar en el castillo, **habla con las tres protas** de *FFX-2* (2) y conseguirás un **cofre** con la **llave-espada Ala de Gaviota**. Entra dentro y ve al estudio de Ansem (usa el **monopatín** si quieres) hasta llegar al **ordenador** desde el que se accede al mundo de Tron (3). Tras la escena obtendrás **otra llave-espada más, León Durmiente**. Antes de visitar a Tron, ve por el pasillo de la izquierda para pasar a la Fábrica de sincorazón y abre el **cofre** para coger una **Cadena Cósmica** (4). Vuelve al ordenador y entra en el mundo de Tron pulsando ▲.









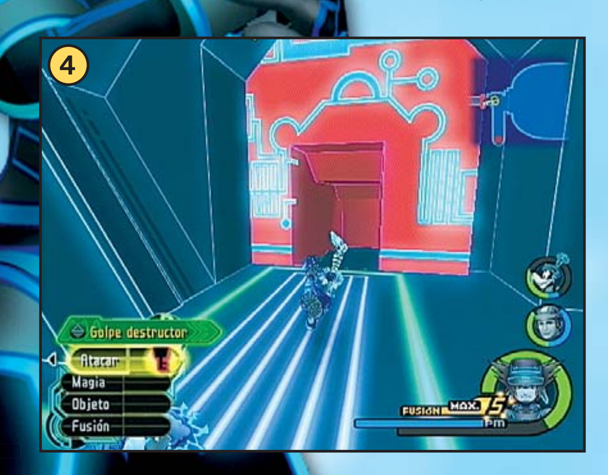
25. espacio paranoide (2)







Guarda la partida, examina el **ordenador** y elige la segunda respuesta **"Moto de Luz"** (1) para que salte un evento en el que vencer a las distintas oleadas de sincorazón que aparecerán, algo fácil a estas alturas y que te vendrá bien para subir algo más de experiencia (2). Tras la escena **Tron** entrará en tu equipo y tendréis que ir a la **Sala de Comunicaciones de la Torre I/O**. Allí saltará otro evento con más sincorazón (3). Acaba con ellos y atraviesa la puerta de enfrente que está en la pared roja para llegar al **Entorno de Datos** (4) y, tras la escena, avanza hasta el **Hangar de Simulación** y examina la consola verde. Actívala para montar en una nave. Durante el viaje, **examina el ordenador**.
(VER EXCESO DE EQUIPAJE)





exceso equipaje

La nave será abordada por diferentes grupos de sincorazón, a los que habrá que derrotar de la forma más rápida posible, ya que verás una barra de peso límite que no debes exceder o la nave se estrellará.
Cuantos más enemigos haya en la nave, más aumentará el indicador de la barra, así que ponte las pilas y usa toda la artillería para despacharlos rápido (1). Como recompensa, conseguirás un aumento de la Vitalidad Máxima para Sora, Goofy y Tron y la Habilidad Prisa PM+ para Donald.









Tras llegar al **Núcleo Central**, abre los **cofres** para coger un **Orichalcum+**, un **Impulso Hábil**, el **mapa de esta zona** y un **Arte Cósmica** (5). **Guarda la partida** y avanza hasta el siguiente escenario donde, tras la escena (6), tocará otro combate, esta vez doble.

(VER JEFES SARK Y PROGRAMA CONTROL MAESTRO)

Tras las escenas de despedida de este mundo (que cambiará de nombre por el de Vergel Radiante (7)), **guarda la partida** en el mapa de los mundos y ve a Villa Crepúsculo, aunque antes tendrás que volver a abrir la ruta (8).

JEFES SARK Y PROGRAMA CONTROL MAESTRO

PUNTOS DE VIDA: 230 / 920
NIVEL RECOMENDADO: 41
OBTIENES: Vitalidad Máxima aumentada en +5 y Magia Reflejo Elemental para Sora, Vitalidad Máxima aumentada en +4 para Donald y +5 para Tron y Espacio para Accesorios +1 para Goofy.





Acaba con todos los sincorazón y espera a que Sark haga un ataque lanzando su disco (después de teleportarse) y podrás devolvérselo con ▲ (1). Cuando esté atontado, acércate y usa el ataque límite con Goofy o Tron y acabarás con él enseguida usando esta estrategia, aunque esto solo ha sido un aperitivo (2).
Tras una pequeña escena, el PCM revivirá a Sark y le convertirá en un gigante, entrando él también en el combate (3).
Ataca a las piernas de Sark hasta que se agache y golpéale en la cabeza hasta dejarle inconsciente (4). Entonces céntrate en golpear la barrera de cuadrados que rodean al PCM y, cuando rompas uno, usa el ataque límite junto a Tron (sin él no funcionará) y machaca ▲ sin parar para quitarle vida (5) hasta que te ataque con rayos láser circulares o Sark vuelva a la vida y te lance su disco.
Si se te hace muy pesado, huye de Sark hasta que cree una barrera en el escenario (y así se cargan tus puntos de magia) y pulsa ▲ junto a ella cuando aparezca el Comando de Reacción para saltar y atacar a Sark directamente en la cabeza (6) y dejarle inconsciente. Sigue así (es algo larga, pero la pelea es muy fácil) y les derrotarás a ambos.

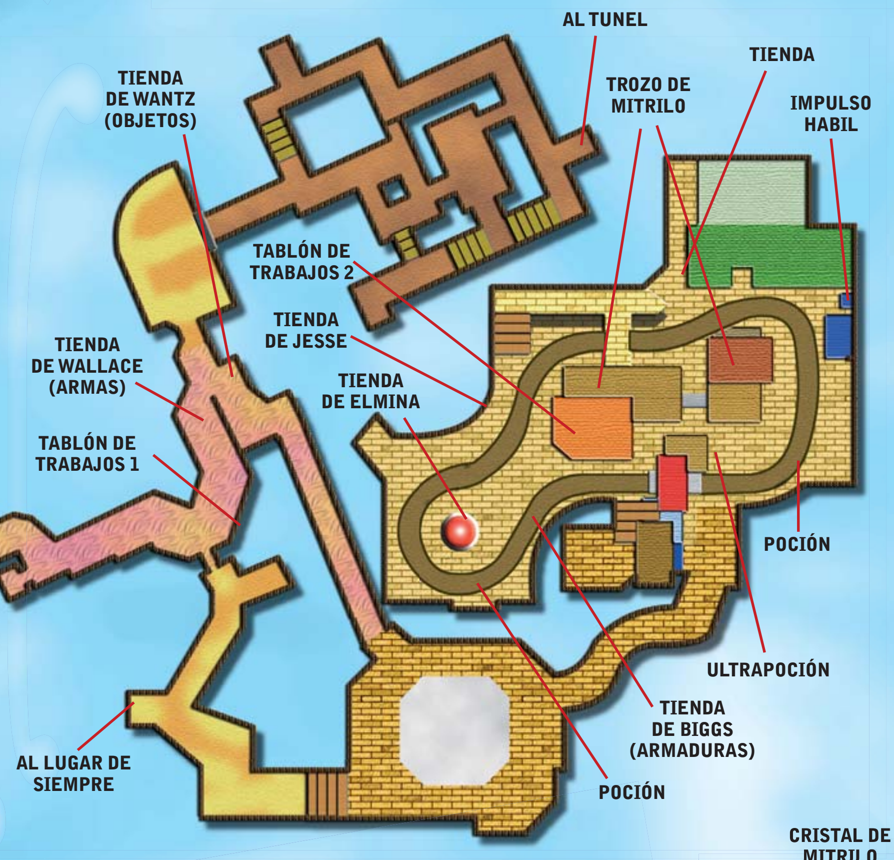








26. villa crepúsculo (3)



Sal de la estación y ve a la plaza, derrotando por el camino a los enemigos (1) que te ataquen o avanzando más rápido con el monopatín. Antes de ir a la Vieja Mansión, **entretente un poco cogiendo los últimos cofres** que quedan aquí. Busca la **puerta "5"** a la derecha de la puerta de la estación y accede a la **Explanada Subterránea** (2), un lugar lleno de túneles donde hay **4 cofres** con un **Cristal de Mitrilo**, una **Roca de Mitrilo**, un **Impulso Hábil** y un **Orichalcum**. Sal de aquí por la **puerta "2"** que da al túnel, coge el **Cristal de Mitrilo** y el **Orichalcum** que hay aquí en sendos cofres y avanza para **salir a las Terrazas del Atardecer. Salta sobre el tranvía** (3) y de ahí a la azotea de un edificio a la derecha para coger un **Orichalcum+** de un cofre. Baja por el lado izquierdo de la misma y verás otro **cofre** con un **Impulso Hábil**. Por último, en una casa baja **a la izquierda de la fuente** donde nos enfrentamos al doble encontrarás otro **cofre** con un **Trozo de Mitrilo**. Ya con todo en tu





mapa villa crepúsculo (3)

A LA ESTACIÓN CENTRAL
PUNTO PARA SALVAR
ORICHALCUM
TROZO DE MITRILO
IMPULSO HABIL
TROZO DE MITRILO
ORICHALCUM

CRISTAL DE MITRILO
ROCA DE MITRILO
ELIXIR
POCIÓN
POCIÓN
ULTRAPOCIÓN
PUNTO PARA SALVAR
ROCA DE MITRILO
ORICHALCUM
SÓTANO
VESTÍBULO
BIBLIOTECA
CUARTO BLANCO
PUNTO PARA SALVAR
POCIÓN
TROZO DE MITRILO
ULTRAPOCIÓN
RECETA DEFINITIVA
BOSQUE



poder, **ve por la puerta "3"** de la Explanada Subterránea para volver a la callejuela, que está junto al Lugar de Siempre, donde puedes **guardar la partida** y desde allí ve a la **Vieja Mansión**. Tras la escena, derrota a los umbríos que aparezcan hasta que salte otra escena (obtendrás más **salud** tras ella). Entra en la mansión.
Aquí hay nuevos **cofres**. En el **comedor** (a la izquierda), hay 2 con un **Cristal de Mitrilo** y una **Piedra de Mitrilo**.En el **vestíbulo**, bajo la escalera otro con un **Cristal de Mitrilo** y, subiendo las escaleras, en el segundo piso 2 con una **Roca de Mitrilo** y un **Elixir**. Ve a la habitación de arriba a la izquierda, el **Cuarto Blanco**, para **guardar la partida**, sal y ve al del otro lado, la **Biblioteca**. Baja por las escaleras al sótano, coge el **Orichalcum** del cofre y tras cruzar la puerta saltará un vídeo. **Habla con Pence y elige la 2ª respuesta**, Helado de Sal Marina. Saltará otra escena, tras la cual ve a la **Entrada al Sótano** y sigue avanzando hasta llegar al **Pasillo** para abrir el **cofre** con la **Receta Definitiva**, imprescindible para fabricar en las tiendas moguri el arma más poderosa de Sora. Vuelve a la sala del ordenador, **guarda la partida y examina la luz** (4). Tras la escena, estaremos en la dimensión paralela de este mundo, y recibiremos el **Informe Ansem 10**. Ve al Sótano, mira en la esquina la **esfera de oscuridad** y examínala, tras lo cual tendrás que enfrentarte dos veces seguidas contra un grupo numeroso de umbríos (la 2ª vez Axel acudirá en tu rescate (5)). Tras el combate, recibirás una **subida de Puntos de Magia** y una **llave espada, Lazo de llamas** y llegaremos al mundo final.


3


4


5

27. El mundo inexistente


1


2

Después de la secuencia de vídeo llegarás de forma automática aquí. **Guarda la partida** y ve a la siguiente zona, **Pasaje de la Otredad** (1). Sigue avanzando y abre los **cofres** para hacerte con una **Piedra de Mitrilo**, un **Cristal de Mitrilo**, un **Orichalcum** y un **Impulso Hábil**. Llega al siguiente escenario y, tras el vídeo, conseguirás el **Informe Ansem 8**.
Abre los tres **cofres** del escenario (a ambos lados del Rascacielos del centro) y hazte con un **Impulso Hábil**, un **Cristal de Mitrilo** y una **Piedra de Mitrilo**. Sigue avanzando por la izquierda del Rascacielos de los Recuerdos (2) para que salte otro vídeo. Después de verlo, y cuando te encuentres en el nuevo escenario, abre primero el **cofre grande** para hacerte con el **Mapa de la Ciudad Oscura** y luego el de la esquina para coger un **Orichalcum+**. **Guarda la partida** y avanza por el puente para entrar en el **castillo** (3).
Ya dentro, abre los dos **cofres** para coger un **Orichalcum** y una **Roca de Mitrilo** y cruza la puerta para llegar a una plataforma que empezará a subir. Mientras lo hace, aparecerán varios umbríos con los que luchar, nada de qué preocuparse (4). »



Jefe Xigbar

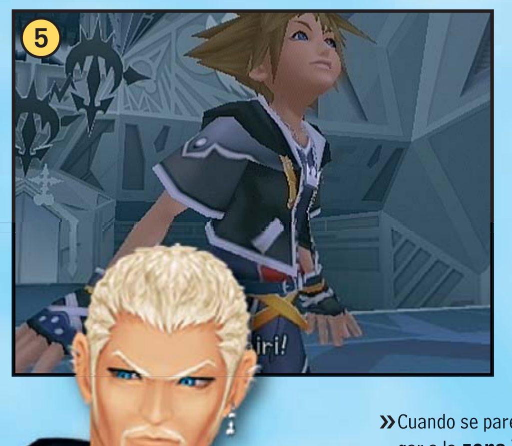
PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 50
OBTIENES: Magia Magneto Elemental para Sora, Vitalidad Máxima aumentada para Goofy y Espacio para objetos +1 para Donald.

Procura ir cargado de pociones y contar con habilidades para ataque aéreo. Este jefe no se quedará quieto, teletransportándose por el escenario y lanzándote sin parar rayos, los cuales puedes devolver con el Comando de Reacción si eres rápido. Primero realiza el comando de Ataque Súbito cuando te lo indiquen en pantalla de forma repetida para anular el ataque oculto de Xigbar y hacerle aparecer (1). Enfócale entonces e intenta acercarte a él lo más rápido posible para golpearle sin parar. Síguele a donde vaya aunque cambie la disposición del suelo (siempre habrá un camino para llegar a él) e intenta esquivar la ráfaga grande de rayos que lanzará por todo el escenario y que caerán desde arriba moviéndote sin parar o realizando entonces un ataque límite, por ejemplo. Si en lugar de rayos rojos lanza unos de color blanco, puedes devolvérselos con el Comando de Reacción. Tras rebotar varias veces acabarán por darle a él.


1


3


4







»Cuando se pare, sigue avanzando hasta llegar a la **zona Vista Crepuscular,** en la que hay un **cofre** con un **Cinto Cósmico** en un cofre y un **punto para salvar.** Avanza al siguiente escenario y saltará un vídeo bastante revelador (5). Y luego, a pelear. **(VER JEFE XIGBAR)**

Tras derrotarlo conseguirás el **Informe Ansem 3**. Cruza la puerta cerrada para llegar a la **Senda del No Ser,** llena de umbríos (6) (aprovecha para subir experiencia). Encontrarás 3 cofres **(Piedra de Mitrilo, Orichalcum** y **Cristal de Mitrilo)**. En la siguiente zona, y tras el vídeo (7), conseguirás la **llave-espada Recuerdos Lejanos** y el **Mapa del Castillo del Mundo Inexistente**. Cruza la puerta y, tras la escena (8), ve a la siguiente estancia, Prueba de existencia. Salva y ponte sobre la tumba azul (9) para iniciar uno de los combates más difíciles. **(VER JEFE LUXORD)**





JEFE LUXORD

PUNTOS DE VIDA: --- / **NIVEL RECOMENDADO:** 50
OBTIENES: Aumento de la Vitalidad máxima en +5 para Sora.









De nuevo pelearemos solo, lo que aumentará bastante la dificultad del combate, que además va por tiempo. Tenemos que conseguir que la barra de Luxord se acabe antes que la nuestra, lo cual conseguiremos, evidentemente, golpeándole sin parar y evitando que él nos haga daño (1), puesto que si nos quedamos sin vida también perderemos. Comienza a golpear a Luxord tras haberle fijado (la primera descarga que te transformará en dado no podrás evitarla, así que muévete por el escenario hasta que se pase el efecto o atácale, también le harás daño). Tras golpearle mucho en ocasiones dirá "Un desafío" y aparecerá el comando de reacción en pantalla para jugar con él. Entonces tenemos que acertar cuando haya un círculo en la barra (2) que tenemos marcada (hay que esperar un poco para que vaya más despacio, pero no mucho). Si acertamos haremos que baje su barra de tiempo, además de soltar esferas de vida, quedando atontado momentáneamente y pudiendo golpearle (3). Si fallamos al pulsar, nos convertiremos en carta temporalmente (4), así que tendremos que movernos por todo el escenario evitando sus ataques hasta que volvamos a ser de carne y hueso. En otras ocasiones Luxord se convertirá en carta y se mezclará entre otras (5). Mueve la cámara cuando esto pase para ver por detrás la que tiene su imagen y golpea esa con ▲, ya que así desaparecerán las demás y le quitarás vida. Hacia el final del combate hará otro ataque, en el cual creará una barrera de cartas y tendremos que acertar tres círculos seguidos para superarlo (6).

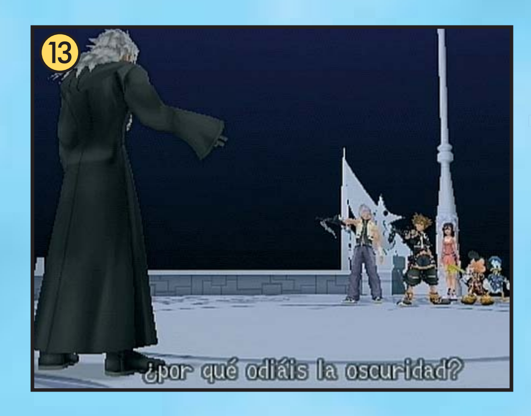












Tras el combate volveremos junto a nuestros amigos y obtendremos el **Informe Ansem 9**. **Cruza la puerta azul** y volveremos a la sala de las tumbas. **Guarda la partida** y ponte sobre la tumba de la segunda fila a la derecha, que está en azul (10), para librar otro combate. Después de derrotar a tu enemigo conseguirás el **Informe Ansem 12**, pero primero tienes que pelear...

(VER JEFE SAIX) »

Jefe Saix

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 51
OBTIENES: Indicador de Fusión aumentado para Sora, Vitalidad máxima aumentada para Donald y Espacio para Objetos +1 para Goofy.

Este jefe ataca con una espada muy poderosa y cuando se llena la barra de locura que aparece en pantalla realiza un ataque letal (1). Fíjale nada más empezar y usa el ataque límite con Goofy o Donald si puedes (2). De esta forma, cuando le golpees mucho soltará una espada, la cual podrás utilizar (al igual que con los incorpóreos de los espadones ¿recuerdas?) usando el Comando de Reacción junto a ella para moverte más rápido y atizarle un poco si te pones junto a él y pulsas ▲. Sigue usando esta técnica y los ataques límite y conseguirás vencerle sin demasiados problemas.





Mapa: El mundo inexistente

CRISTAL DE MITRILO
IMPULSO HÁBIL
ORICHALCUM
ROCA DE MITRILO
PUNTO PARA SALVAR
A KINGDOM HEARTS BATALLA FINAL
PUNTO PARA SALVAR
PUNTO PARA SALVAR
CINTURÓN CÓSMICO
TIENDA MOGURI DE STILTZKIN
CRISTAL DE MITRILO
ORICHALCUM
PIEDRA DE MITRILO
PIEDRA DE MITRILO
ORICHALCUM
MAPA DE LA CIUDAD OSCURA
PUNTO PARA SALVAR
TIENDA MOGURI DE STILTZKIN
ROCA DE MITRILO
IMPULSO HÁBIL
CRISTAL DE MITRILO
ORICHALCUM
ROCA DE MITRILO
IMPULSO HÁBIL
PUNTO PARA SALVAR







»Sal de aquí por la puerta para volver a la sala de las tumbas (11). **Guarda la partida** y ve por la puerta del fondo. Tras un vídeo, te darán el **Informe Ansem 11** y ¡por fin! **Rikku se unirá a tu grupo**. Ve a la siguiente zona. Aquí vendrán una serie de escenarios conectados por **plataformas** que, aunque parece que no están conectadas, se irán uniendo según avances tú y se cree el camino (12). En este camino, además de un montón de enemigos, podrás hacerte con una **Roca de Mitrilo**, un **Impulso Hábil**, un **Cristal de Mitrilo** y un **Orichalcum** de sus respectivos cofres. Cuando llegues a la cuarta plataforma, cruza la puerta y saltará otro vídeo. Tras él, sube por las escaleras para ver una nueva secuencia (13) y después tendrás que enfrentarte a **Xemnas**, el líder de la Organización XIII.

(VER JEFE XEMNAS)

Tras el combate y la escena que vendrá a continuación, conseguiremos el **Informe Ansem 11**. Antes de entrar en Kingdom Hearts, **guarda la partida** (14) y equipa bien a Sora y Riku (sólo contarás con ellos), porque una vez cruzada la puerta nos esperan 4 combates seguidos contra Xemnas en distintas encarnaciones y no se podrá guardar ya en ningún punto. Asegúrate también de tener al menos un nivel 50 como mínimo. Si no es así, revisita algún mundo donde queden enemigos para subir de nivel. Además, para ver el final secreto tienes que completar el 100% del juego, es decir, superar todas las visitas opcionales y retos que te indica Pepito en su diario. Una vez que entres y termines la aventura, no podrás completar el juego, tienes que hacerlo antes de entrar en Kingdom Hearts, así que tú mismo...

Si estás listo, **ve hacia la puerta, examínala y elige la 2ª respuesta** (15). Cruza la puerta y, cuando los edificios te ataquen, espera a que se active el Comando de Reacción y pulsa ▲ (16) cuando te lo digan para abrirte camino. Avanza y saltará un evento.

(VER SOBRECARGAR EL NÚCLEO)

Apareceremos en una sala con el **núcleo principal** protegido por una barrera. Fíjala

JEFE XEMNAS

PUNTOS DE VIDA: 1500
NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: Magia Máxima aumentada.

Fíjale con R1 y comienza a golpearle sin parar hasta que Xemnas te lance una magia que empezará a quitarte vida hagas lo que hagas (1). Entonces, ve hacia la puerta del edificio y se activará un Comando de Reacción con el que harás, pulsando cuando te lo indiquen, un golpe contra Xemnas, además de anular la magia (2). Si quieres hacerle más daño, de los tres comandos que aparecen para activar el golpe, deja pasar los dos primeros, y usa solo el final. Será espectacular. Aprovecha que además luego volverá a tierra firme para golpearlo sin parar antes de que se teletransporte por el escenario. Intenta esquivar sus ataques y píllale por la espalda para no rebotar contra el escudo que crea en ocasiones y le derrotarás sin problemas.





JEFE XEMNAS 2

PUNTOS DE VIDA: 1000
NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: ---

Xemnas aparecerá con una nueva armadura y sentado en un trono. Enfócale con R1 y acércate para entrar en el cuerpo a cuerpo (1) (el ataque límite con Riku es aconsejable aquí, igual que la fusión en la forma Maestra).
Si levanta la lanza aléjate o salta, ya que será muy difícil si no esquivar este ataque. Si levanta un escudo, espera a que desaparezca y muévete por el escenario mientras se recarga tu magia y volver a usar una fusión o ataque límite (2) (a veces tus combos conseguirán pasar el escudo y hacerle daño, depende de si eres rápido). Eso sí, no te alejes demasiado o te atacará con nuevos ataques que te lanzarán por los aires. Quédate cerca del trono.





JEFE XEMNAS 3

PUNTOS DE VIDA: 1200 / 1500
NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: ---





Cambio de tercio, ya que ahora nos vamos al espacio a matar marcianitos (1). Xemnas se ha convertido en una enorme nave dragón. Mientras Riku maneja vuestra nave, lo que tienes que hacer tú es absorber los rayos de las naves enemigas con ● (2) para llegar la barra que te permite lanzar un rayo enorme a la nave Xemnas. Si quieres, puedes ignorar a los enemigos cercanos y demasiado lejanos y céntrate en llenar cuanto antes esta barra absorbiendo los rayos enemigos, ya que tienes que destruir 5 partes en la nave que podrás fijar con R1 (3).
Eso sí, según avances en este combate la cosa se irá complicando, ya que la nave Xemnas empezará a lanzar un ataque con misiles y otro con rayos láser (4) que se forman por toda la pantalla que cada vez serán más difíciles de esquivar, así que muévete sin parar por la pantalla.













y golpéala (17) hasta que aparezcan enemigos, acaba con ellos para continuar con la puerta y **esquiva los ataques** que caerán hasta que se active un Comando de Reacción con la puerta para destruir el núcleo (18), tras lo cual pasaremos al 2º asalto.

(VER JEFE XEMNAS 2)

Una nueva secuencia y el siguiente asalto.

(VER JEFE XEMNAS 3)

Otra escena y vuelta a la pelea (19).

(VER JEFE XEMNAS 4)

Un vídeo y el último combate del juego.

(VER JEFE XEMNAS 5)

¡Enhorabuena! Disfruta de las escenas finales (20) y espera hasta después de los créditos para ver un vídeo adicional (el normal o el secreto).



SOBRECARGAR LOS NÚCLEOS

Tienes que golpear a todos los enemigos que aparezcan en los tres escenarios que visitarás para que se estrellen contra los núcleos que habrá a los lados y los sobrecarguen llenando las barras que hay en pantalla (1). Cuando esté lleno, podremos pulsar ▲ para irnos de aquí antes de que exploten y aterrizar en otra zona. A los enemigos, con golpearles una vez bastará.

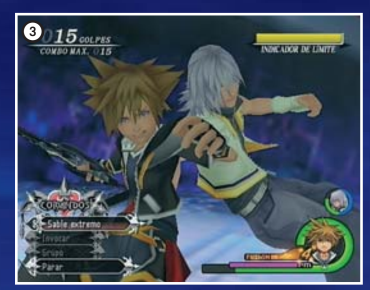


JEFE XEMNAS 4

PUNTOS DE VIDA: 1000 / NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: ---







Xemnas ha vuelto a su armadura y a su trono, por lo que la estrategia a seguir será similar a la del combate "2". Eso sí, ahora cuando Xemnas esté sentado contará con cuatro rayos láser (1) que recorrerán todo el escenario. Y también, de vez en cuando realizará un golpe muy potente que nos lanzará al espacio. Para volver al escenario del trono, podremos flotar y volar usando ● o ■, pero habrá que esquivar los edificios voladores que nos mandará y esquivar los ataques con rayos láser (2). Lo que hay que hacer entonces es acercarnos a la altura de los edificios que están quietos flotando y usar el Comando de Reacción las veces que nos indiquen (2 en total) para devolvérselo y poder volver junto al trono, donde continuar golpeando a Xemnas (sobre todo con los ataques límite (3)). Aquí, cuando te quedes sin magia o para esquivar los láser, quédate flotando sobre el trono mientras se llena tu barra (no te preocupes por Riku, no morirá e incluso en ocasiones te curará con alguna magia).

JEFE XEMNAS 5

PUNTOS DE VIDA: 1500 / NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: --







En este escenario un tanto psicodélico, nada más empezar Xemnas nos lanzará por los aires para golpearnos. Dedícate a esquivar sin parar sus ataques pulsando ▲ en el momento justo y pasa de golpearle, ya que al final te acertará. Espera a volver al suelo y fija a Xemnas con R1 mientras intentas acertarle (1) (no para de teletransportarse) con tus combos o con los ataques límite conjuntamente con Riku. Después de quitarle algo de vida de esta forma, empezará a moverse por la sala lanzándote rayos láser difíciles de evitar, intenta saltar o parar alguno o usa alguna poción si vas mal de vida. Es posible que, aunque te cubras o te mantengas lejos de Xemnas, llegue un momento en el que te coja y, realizando una magia, comience de nuevo a quitarte vida (2). En ese momento pasaremos a controlar a Riku, y nuestro objetivo será acercarnos a Sora y Xemnas para pulsar ▲ cuando esté disponible y librar a Sora del ataque. Pero no es fácil, ya que un doble de Xemnas intentará evitarlo, para lo cual podremos o bien realizar ataques cortos con ✖ o a distancia con ■. Procura usar los cortos calculando el momento en el que se acerca justo antes de que levante su barrera y poco a poco Sora y el otro Xemnas se irán acercando a ti. Recuerda que la vida de Sora irá bajando, así que no te duermas. Si empieza a teletransportarse sin parar, espera a que esté disponible el comando de reacción para contraatacar, aunque no siempre sale. Cuando le dejes sin vida, empezará un pequeño evento en el que tendremos que pulsar sin parar durante más o menos un minuto (3). La ✖ y el ▲ a la vez para devolver los rayos que te lanzan hasta que salte una escena y te dejen acercarte a Xemnas para, pulsando ▲, asestarle el golpe final (tranquilo, que no se defenderá).

VISITAS OPCIONALES

De vez en cuando, si te apetece cambiar de tercio podrás disfrutar de algunos divertidos minijuegos, los cuales te servirán si los haces bien para completar el 100% del juego y ver el final secreto, aunque no son necesarios para concluir el juego. Aquí te indicamos los que hay.

Bosque de los 100 Acres

Tras la primera visita a este mundo, que es obligatoria, podremos volver a visitar nuevos escenarios dentro del libro para disfrutar de divertidos minijuegos. Eso sí, primero **hace falta encontrar las Páginas Arrancadas del libro**, 5 en total, que se encuentran ocultas en cofres en los mundos que visitaremos. Las 5 páginas están en:

- **CASTILLO DISNEY:** en la Biblioteca donde encontramos a la reina Minnie.
- **TIERRAS DEL REINO:** en el Oasis donde encontramos a Simba.
- **BASTIÓN HUECO:** en la Quebrada de Cristal, tras recuperar a Goofy en el equipo.
- **TIERRA DE DRAGONES:** en la sala del trono.
- **AGRABAH:** en la Cámara en Ruinas.

Cada vez que encuentres una de estas páginas, podrás volver a la casa de Merlín en Bastión Hueco y entrar en el libro, tras lo cual la página se añadirá automáticamente y podrás visitar esa zona. Son, en este orden:
Consed eniatumsan ut irit augiamc onulla feu

Visita 1

Entra en esa nueva página, **a la izquierda** dentro del libro de Winnie the Pooh y llegarás hasta la casa de Piglet.

Después de la escena de vídeo que vendrá a continuación, antes de rescatar a este simpático personaje de la rama del árbol, **explora la zona** para hacerte con una **Piedra de Mitrilo**, un **Impulso Hábil** y un **Impulso Defensivo** de tres cofres. Una vez hecho esto, **ve hasta la rama** donde cuelga Piglet. Pulsa ▲ para usar el Comando de Reacción y, tras la escena de vídeo, tendrá lugar otro evento.

(VER RESCATE TORMENTOSO)



Visita 2

Ve al nuevo punto que se ha añadido en el libro y, después de la escena de inicio, abre los tres cofres que verás para hacerte con un **Anillo Magnético**, un **Cristal de Mitrilo** y un **Impulso Hábil** (1). Después dirígete hacia el grupo donde está Pooh (2) y saltará otro vídeo. Ahora tendrás que superar otro divertido minijuego.

(VER CUADRO TOBOGÁN DE MIEL)

Después de superar la carrera volveremos al Mapa de los Mundos.


1


2

Un rescate tormentoso

Este minijuego es bastante sencillo de superar. Tienes que goperar todos los objetos que aparezcan en pantalla mientras mueves el globo con el stick para evitarlos (1). Si te acercas a un remolino y pulsas ▲ cuando esté disponible el Comando de Reacción, limpiarás la pantalla de objetos (2). Si alguno te alcanza Pooh se caerá de tus brazos, así que tendrás que moverte hasta él y pulsar de nuevo ▲ para recogerlo. Finalmente, cuando llegues junto a Piglet, usa el Comando de Reacción para salvarle.



1



2

Tobogán de miel

En esta ocasión, tienes que llegar al final de la carrera antes de que la barra de vida de Pooh se reduzca a cero (1). Para ello, tendrás que ir esquivando todos los obstáculos que irán apareciendo moviéndote a izquierda o derecha. Además, por el camino podrás coger esferas de miel (2), las cuales también te indicarán el camino. Si chocas con algo y pierdes de vista a Pooh, acércate a él lo más rápido posible y pulsa ▲ cuando te lo indiquen para volver a cogerle. Si mantienes pulsado ■, te moverás más rápido, recuérdalo.



1



2



visita 3

Entra en la zona añadida a la izquierda y abre los **cofres** (**Orichalcum**, **Impulso Hábil** e **Impulso Mágico**). **Habla con Tigger** (1). **(VER BRINCOS Y GLOBOS)**

Tras el evento, otra escena y volveremos a casa de Merlín. **Entra de nuevo en el libro** (guarda si quieres la partida antes) y **ve a la Cueva Tenebrosa** (2), donde, tras hablar con el canguro, empezará otro evento. **(VER LA EXPEDICIÓN)**

Tras las escenas recibirás la **llave-espada Dulces Recuerdos** y el **mapa de la Cueva**.





BRINCOS Y GLOBOS

Tienes que saltar sobre los globos que aparecen en pantalla hasta reventar el número indicado (10) (1). Los más grandes cuesta romperlos más, pero saltando sobre ellos subiremos más alto. No te costará superarlo (2).





LA EXPEDICIÓN

Tienes que encontrar a Pooh, que se ha escondido dentro de la cueva. Tienes tres minutos para ello y, además, te acompañará el resto del grupo, a los cuales tendrás que ir indicando que paren o que se muevan. Si te alejas mucho es posible que tengas que volver a por alguno de ellos que se ha quedado rezagado (tranquilo, te llamarán si pasa eso). Además, la barra de ánimo se irá gastando, y si se queda vacía tus amigos se asustarán, por lo que tendrás que acercarte a ellos y pulsar ▲ para calmarlos y volver a llenar la barra. Pero es que además también seremos atacados por distintos peligros, rocas que caen, abejas... (1) intenta adelantarte un poco al resto para despejar el camino y que no se retrasen mucho. No obstante, el sitio es algo laberíntico y además hay 6 cofres que abrir, por lo que te recomiendo que primero te dediques a abrir los cofres y, aunque falles, cuando vuelvas a empezar el minijuego (hablando con el canguro de nuevo) los cofres ya estarán abiertos y no tendrás que preocuparte. Eso sí, tienes que llegar hasta Pooh, que se encuentra al final del segundo camino a la izquierda en el claro de la cueva (2), con todo el equipo, así que no les dejes atrás. Los cofres tienen 2 Piedras de Mitrilo, una Receta de Bloqueo, 2 Impulso Hábil y un Orichalcum. Cuando encuentres a Pooh, habla con él.





visita 4

Ve a la nueva zona que ha aparecido y coge de los cofres un **Anillo Cósmico** y una **Receta de Estilo** (1). Luego busca a Pooh y habla con él para iniciar otro evento (2). **(VER EL TARRO DE MIEL)**

Tras ayudar a Pooh, obtendremos **Cura Elemental** y un **Orichalcum+**.







EL TARRO DE MIEL

Tienes que sacar la cabeza de Pooh del tarro, y es tan simple como pulsar dos veces ▲ y listo (1).







ATLÁNTICA

Desde el mapa de los mundos, ve a la ruta con la puerta Isla del Rocío. Supera la fase a bordo de la nave gumi y desembarca en Atlántica, hogar de la Sirenita. Después del vídeo y de ver que nos hemos convertido en "sirenos" y de aprender a movernos bajo el agua (1), busca a Flounder (el pez amarillo) y habla con él pulsando ▲ cuando estés cerca (2). Tras la escena, disfrutaremos de un **pequeño evento en forma de tutorial** para aprender la dinámica de los retos musicales de este mundo. Tras superarlo te darán el **mapa de esta zona**. Localiza al cangrejo Sebastián y habla con él. Elige la segunda respuesta (3) y empezará el musical.







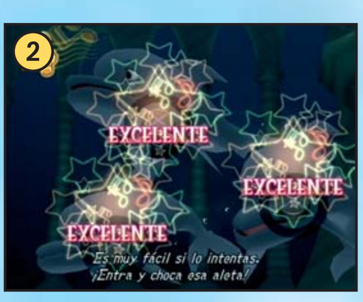


capítulo 1
diversión submarina

Ahora, **por cada excelente que consigas obtendrás una Nota, y necesitas tener 3** al final de la canción para superar el evento (1). Si fallas al pulsar la ✖ en el momento justo, te quitarán una nota. Intenta centrarte sólo en el círculo con la barra a pulsar cuando aparezca en pantalla y **olvídate de la coreografía** de la canción o te distraerás. Al principio no pasa nada porque los círculos están quietos en pantalla, pero a veces se mueven y es difícil acertar (2).

Tras la escena volveremos a la nave Gumi, ya que **necesitamos la magia Magneto para avanzar** aquí. **Quedan 4 capítulos más**, y en cada uno necesitaremos conseguir una habilidad o magia para pasar al siguiente reto musical, cada vez más difíciles, claro, aunque igual de divertidos.





capítulo 2
parte de tu mundo

Habla con Flounder de nuevo y tras las escenas que vendrán después tendremos que superar otro musical (1).

La dinámica del juego es igual que antes, sólo que ahora **necesitas obtener 5 Excelentes (o más) seguidos**. Esta vez aparecerán círculos donde tendrás que pulsar ✖ o ▲. Al igual que antes, tienes que pulsar el botón indicado en la franja amarilla final del círculo para obtener la puntuación indicada (2). Cuando aparezcan dos círculos en pantalla, si pulsas bien el botón (con una vez basta) obtendrás el doble de puntuación. **Si fallas, vuelve a hablar con Flounder** para empezar la canción de nuevo.

Para disfrutar del capítulo 3 necesitarás que tu barra de Fusión sea de 5 o más.

1 — ¿Estás listo para mover la estatua?



capítulo 3
bajo el mar

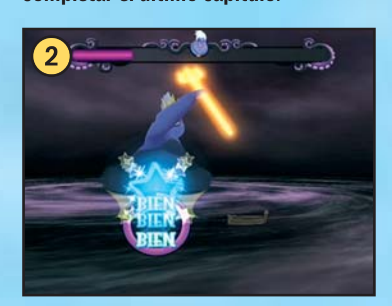
Ve directamente a **hablar con Sebastián** (1). Responde que quieres practicar cuando te pregunte. Tienes que animar a Ariel durante la canción, así que **tendrás que pulsar ■ cuando el botón de reacción muestre a Ariel** (2) y ganar puntos de esta forma. Ten cuidado, porque **a veces la imagen cambia repentinamente por la de Sebastián**, y si pulsamos ■ entonces los puntos bajarán. Si la imagen de Sebastián aparece directamente, con no pulsar ningún botón lograremos subir puntos.
Después volveremos a encontrarnos en el Mapa de los Mundos, ya que nos dirán que **necesitamos el hechizo Magneto+ para seguir avanzando**.



capítulo 4
La venganza de Úrsula

Habla con Ariel y elige la segunda respuesta para que salte una escena (1). Tras ella, **habla con Sebastián** y elige la segunda respuesta para, después de la escena que veremos, enfrentarnos a otro reto musical. En esta ocasión nos enfrentamos durante la canción a Úrsula, por lo cual, **además del círculo** de anteriores eventos donde hay que pulsar ✖ o ▲ en la zona amarilla, aparecerá también de vez en cuando un **círculo con una barra morada**. Cuando éste aparezca, **hay que machacar sin parar la ✖** para quitarle vida a la villana (2). Al vaciar esa barra, acabaremos con Úrsula.
Tras la canción saltarán más escenas y **conseguiremos la llave-espada Abismo Misterioso** y volverás al mapa de los mundos, ya que **necesitas la magia Electro++ para completar el último capítulo**.





capítulo 3
Amanecer de un nuevo día

Habla con Sebastián y elige la segunda opción para iniciar la última canción (1), en la cual **hay que conseguir una puntuación de al menos 30.000 puntos** (2). **Todas las barras que han aparecido en anteriores eventos se mezclarán aquí**, incluida la que aparece Sebastián y durante la cual no hay que pulsar nada (3). A estas alturas ya dominarás este minijuego, por lo que no te costará superarlo. Al finalizar los eventos de este mundo recibirás **Hielo Elemental** y un **Orichalcum+**.







COLISEO DEL OLIMPO

De las 4 opciones, **elige desembarcar en la Entrada del Inframundo** y, tras la escena, habla con Pánico y Dolor (los dos ayudantes de Hades) para participar en la Copa del Infiernódromo.

(VER COPA PÁNICO Y DOLOR)

Después de superar esta copa, siempre que vuelvas aquí y hables con el personaje que te indiquemos **podrás disputar nuevas copas y torneos**, cada vez contra enemigos más poderosos y difíciles. Si quieres disputarlas, asegúrate de venir con un buen nivel y con habilidades y objetos poderosos. Como recompensa, obtendrás algunos ítems poderosos, pero **no ganarás experiencia**.

copa pánico y dolor







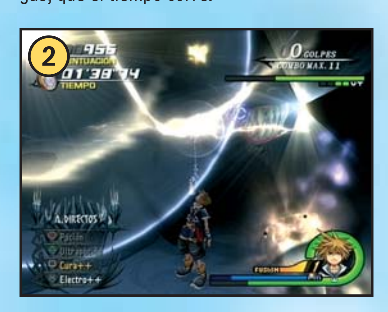
Debes tener al menos nivel 20 para afrontar las cuatro rondas de combates que disputaremos en este torneo. Equipa tus habilidades más potentes (tanto en ataque como en defensa), así como los accesorios y armas que den más "caña". Cuando estés listo, habla con Pánico y, tras las indicaciones que te darán (**no puedes usar formas de fusión y no ganarás experiencia**) disputarás **10 rondas de combates** contra diversas clases de sincorazón (1), aunque tranquilo, ya te has enfrentado antes a ellos y no tendrás problemas, excepto en dos rondas. En la 8 tendrás que aguantar durante 1 minuto el ataque de múltiples enemigos que aparecerán (2). Usa los comandos de reacción y no te quedes quieto en ningún sitio. **En la ronda 10 te enfrentarás a León y Yuffie**. El primero es muy fuerte en combates cuerpo a cuerpo, así que fíjate primero en acabar con Yuffie, que no dejará de teleportarse por el escenario (fíjala con R1) golpeándola sin parar (3) y después encárgate de León. Como recompensa por ganar la Copa conseguirás un **Anillo Afortunado** y una **Roca Serena**.

copa cerbero

HABLAR CON: Pánico / **NIVEL RECOMENDADO:** 28
PREMIO: **Bastón Dragón Naciente** y **Cinto Protector**.

Otros 10 asaltos en los que Sora peleará solo y con límite de tiempo, aunque se añadirán 15 segundos cada vez que superemos un asalto (1). Usa tus magias y formas para acabar de forma rápida cada uno de ellos. **Sora también puede usar fusiones**, y aunque la barra dura menos, aprovéchala siempre que puedas. Los últimos 3 asaltos pelearás a oscuras y **el último del todo pelearás de nuevo contra Cerbero** (2). Para derrotar a este simpático perrito, usa la magia Electro hasta que vacíes casi del todo la barra de magia y usa entonces el ataque límite Trío, bastante poderoso y útil para la ocasión. Sigue luego con la forma de fusión Valiente (o Final si la tienes) para aumentar tu velocidad y rellenar tus puntos de magia y sigue golpeando a este enemigo hasta que caiga. No te entretengas, que el tiempo corre.





copa titán

HABLAR CON: Pánico / **NIVEL RECOMENDADO:** 41
PREMIO: **Escudo de Genji** y **Anillo Talentoso**.

Ahora tienes una barra de daño. Sora peleará de nuevo solo y **solo podrá recibir 500 puntos de daño** como máximo en las 10 rondas que tendrá que superar (1), en cuya última batalla tendrá que derrotar al mismísimo **Hércules**. Aquí **no se pueden usar formas de fusión, aunque sí magias e invocaciones** (pero no restauran los puntos de daño perdidos, tenlo en cuenta). Usa la magia de Sora para atacar a distancia y usa los Comandos de Reacción cuando estén disponibles para sacar ventaja en la pelea (2).





C. Diosa del destino

HABLAR CON: Pánico / **NIVEL RECOMENDADO:** 53
PREMIO: **Llave espada Emblema Fatal** y **Orichalcum+**.

Cada una de las 10 rondas tiene sus propias reglas, algunas van por tiempo, otras por daño, otras son en total oscuridad… Ten en cuenta las normas de cada asalto para saber si puedes usar fusiones, invocaciones o magias, por ejemplo (1). **El asalto final será contra Hades**. Usa ataques rápidos y aléjate antes de que pueda golpearte. Si le oyes decir "Siente el calor" significará que va a lanzarte bolas de fuego, las cuales pueden bloquearse y devolver a Hades (2).
Este villano estará acompañado de algunos enemigos, pero como **Donald y Goofy están con nosotros en esta ocasión**, tampoco tendremos que preocuparnos mucho por ellos.

C. Para León y Yuffie

HABLAR CON: Hades en sus aposentos / **NIVEL RECOMENDADO:** 60
PREMIO: --

Las formas de fusión no estarán disponibles, pero los límites consumen menos magia de lo normal. Estas copas serán parecidas a las anteriores, pero los enemigos serán más difíciles de derrotar. Eso sí, **Donald y Goofy estarán junto a Sora** (1). Las estrategias a usar para derrotarles son las mismas que has usado en combates anteriores, la única pega es que ahora tus rivales tendrán una barra de salud más grande.



C. Paradoja Cerbero

HABLAR CON: Hades en sus aposentos / **NIVEL RECOMENDADO:** 70
PREMIO: --

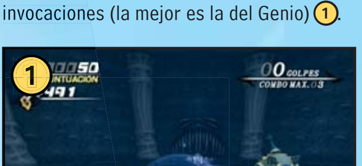
Sora estará solo en este combate, pero la barra de fusión estará disponible y se llena más rápido de lo normal. **Tienes 5 minutos para vencer a Cerbero** (1), aunque conseguirás 15 segundos adicionales al finalizar cada asalto. Contra Cerbero, **usa la magia Electro++**, le hará mucho daño, o alguna de las formas de Sora (2).



C. Paradoja Titán

HABLAR CON: Hades en sus aposentos / **NIVEL RECOMENDADO:** 80
PREMIO: --

De nuevo Sora tendrá que pelear en solitario y esta vez no puede usar la barra de fusión, aunque sí contarás con invocaciones (la mejor es la del Genio) (1). **Tienes de nuevo la barra con 500 puntos de daño**, así que vigila tu salud y usa la misma estrategia que en la otra copa para vencer a **Hércules** (2).







C. Paradoja Hades

HABLAR CON: Hades / **NIVEL RECOMENDADO:** 99
PREMIO: **Copa Trofeo Hades**

Este último combate es muy difícil, incluso con nivel 99. **Hay 50 rondas** (1), **divididas en bloques de 10 en cuyo último asalto vendrá un jefe**. Cada serie tendrá sus propias reglas (2). En los combates en los que no haya tiempo límite, usa el ataque súbito cuando puedas para huir de tus enemigos y para atacar recurre al ataque límite Trío, las invocaciones si se puede y cuidado en los combates en los que cuentan los puntos de daño. Los jefes a los que te enfrentarás son:
Asalto 10: Tifa y Yuffie.
Asalto 20: Pete
Asalto 25: Cloud y Tifa.
Asalto 30: Hades (normal).
Asalto 40: Leon y Cloud.
Asalto 50: Hades (Paradoja)







villa crepúsculo

delirio callejero

Dónde: habla con la chica que está junto a la tienda de objetos de Wantz en la Calle del Mercado: Altos de la Estación.
Qué hay que hacer: practicar con el monopatín y terminar con 1000 puntos.

struggle

Dónde: en el tablón del solar deportivo.
Qué hay que hacer: pelear contra Hayner, después contra Setzer (tras haber vencido 10 veces a Hayner) y contra Seifer, tras derrotar también 10 veces a Setzer.

bastión hueco

estilo libre

Dónde: habla con el Tío Gilito en la plaza del mercado.
Qué hay que hacer: practicar con el monopatín y conseguir 200 puntos.

combate contra sephiroth

Dónde: en las Oscuras Profundidades, la siguiente pantalla a donde te enfrentaste a los 1000 sincorazón, pasada la quebrada de Cristal.
Qué hay que hacer: pelear con él a muerte. Lo harás solo y sin magias, ni invocaciones ni fusiones. Sephiroth tiene 3000 puntos de vitalidad y es más rápido y su espada alcanza más, así que procura venir al menos con nivel 65-70 y moverte sin parar golpeándole con ataques aéreos (esquiva su ataque al principio con ▲ y las veces que lo repita o morirás al momento) y prepárate para un combate muuuyyy largo… Si le ganas, conseguirás la **llave-espada Fenrir** y un **Indicador de Fusión +1**.

port royal

contrarreloj

Dónde: en el Baluarte, habla con Will Turner.
Qué hay que hacer: coger los 23 cristales que aparecen en orden secuencial en 40 segundos usando el monopatín.

agrabah

patín de arena

Dónde: tienda del mercader, habla con él.
Qué hay que hacer: patinar durante 30 segundos por la ciudad recogiendo los 40 cristales según aparecen, al igual que en Port Royal, y acabar con 10 puntos.

alfombra mágica

Dónde: examina la losa de piedra que está en la cámara en ruinas, al fondo del todo.
Qué hay que hacer: supera la ruta por la que pasas volando con la alfombra golpeando enemigos y consigue 65 puntos al acabar.

c. de halloween

envuelve regalos

Dónde: en el taller de Santa Claus. Habla con el duende de la segunda planta.
Qué hay que hacer: envolver en 60 segundos la mayor cantidad de regalos disparándolos a las cajas. Conseguir 150 puntos.

taller delirante

Dónde: habla con Lock en la colina de Navidad.
Qué hay que hacer: tienes 30 segundos para realizar acrobacias con el monopatín por el escenario y conseguir al menos 1000 puntos.

espacio paranoico

moto de luz

Dónde: en el ordenador de la celda, al entrar en este mundo.
Qué hay que hacer: tienes que vencer a 30 sincorazón para escapar de aquí y terminar con 30 puntos.



extras

artema: la llave-espada definitiva

Para conseguir esta arma para Sora, **tendremos que fabricarla en una tienda moguri**. Para ello, **hacen falta 1 Orichalcum, 1 Cristal de Mitrilo, 1 Cristal Denso, 1 Cristal Crepuscular y 7 Cristal Sereno, además de la Receta Última y 13 partes de Orichalcum+**. Lo que pasa es que en el juego solo hay 7 de estos últimos, por lo que necesitarás que el moguri que fabrique el arma tenga nivel 9, con lo que solo harán falta la mitad de los ingredientes de la receta, o **añadir un cristal de poder** a tu receta, que consigue el mismo efecto reduciendo la cantidad de ingredientes a usar. Los siete trozos de Orichalcum+ se encuentran en:
Atlántica: al completar los 5 retos musicales.
Bosque de los 100 Acres: al liberar a Pooh del tarro de miel.
Coliseo del Olimpo: al superar la Copa Diosa del Destino.
El mundo inexistente: en un cofre en el umbral de la desesperanza.
Espacio Paranoico: en un cofre en la loma del ordenador central.
En cualquier tienda moguri: al entregar todas las clases de materiales que nos piden.
Villa Crepúsculo: con Sora, busca un cofre en las terrazas del atardecer.

final secreto

Para verlo, hay que completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en Kingdom Hearts) habiendo completado antes el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no se cuentan en este 100%, así que no hay que hacerlas). Para saber cómo, puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer (en ocasiones te pedirá una puntuación concreta en algunos retos para darlos por superados).



Consigue todos los elementos.


Acude a una tienda moguri.



Entrega todo para fabricar el arma.

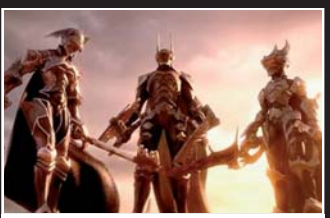


Elige tu nueva arma y ¡al ataque!


El final secreto del juego...


... se consigue al completar el 100%...


...del juego, incluidos minijuegos.


Te llevará tiempo, pero merece la pena.